K
AMIGA
PC
3DO
CD-ROM
MACINTOSH
CD-I
CD32
CONSOLE
+ MULTIMEDIA...
Anno VI n. 5
MAGGIO 1994
Lire 5500
GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
UFO
IL TERRORE VIENE DALLO SPAZIO
INSERTO MULTIMEDIA
ECTS
ANTEPRIME DA LONDRA
ELFMANIA
UNA GRAFICA MOZZAFIATO
PACIFIC STRIKE
LA ORIGIN STA ESAGERANDO?
TNT
ULTIMA VIII
BENEATH A STEEL SKY
DRAGONSPHERE
RECENSIONI ANTEPRIME
PGA TOUR GOLF • JAMES POND 3 • MR. NUTZ • RAVENLOFT • CORRIDOR 7 •
SUPER WING COMMANDER • MANCHESTER UNITED • APOCALYPSE •
CARRIERS AT WAR 2 • EVASIVE ACTION • JOHN MADDEN 3DO • MYST •
THE HORDE • CHAOS ENGINE • DISPOSABLE HERO • F1 • WARIOLAND
ISSN 1122-1313
Glénat
Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale 50% - MI / CMP Roserio

QUEEN COMPUTER

Software & games

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	PC3	AMIGA
A - TRAIN	99.900	89.000
ACES OVER EUROPE*	109.900	
AIR FORCE COMMANDER*	89.900	79.900
AIRLINES*	89.900	
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)		69.900
ALIEN 3		59.900
ALIEN BREED	99.900	
ALIEN BREED 2		69.900
ALONE IN THE DARK 2*	129.900	
AMBERMOON*		TEL.
AMBERSTAR*	TEL.	69.900
AMERICA GALADIATORS	79.900	
AMOS PROFESSIONAL		149.900
APOCALYPSE*		59.900
ARCADE POOL*		TEL.
ARCHON ULTRA*	79.900	
ARMAETH*	69.900	
ARMORED FIST*	TEL.	
ASSASSIN SPECIAL EDITION*		39.900
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	149.900	
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA	149.900	
AXESS DENIED*	TEL.	
B - WING	79.900	
BATTLE ISLE '93		69.900
BEASTLORD		59.900
BENEATH A STEEL SKY*	109.900	99.900
BEST OF THE BEST*	TEL.	TEL.
BIO FORGE*	TEL.	
BLADE OF DESTINY	119.900	119.900
BLASTAR		59.900
BLOODNET*	TEL.	
BLUE FORCE*	109.900	
BODY BLOWS	69.000	59.900
BODY BLOWS 2		69.900
BRIAN THE LION*		69.900
BRUTAL FOOTBALL*	79.900	59.000

TITOLO	PC3	AMIGA
BUBBA 'N 'STIX*		69.900
BUILD & RACE - MOTOR STARS*	TEL.	
BURNING RUBBER*	TEL.	69.900
CAMPAIGN 2	99.900	89.900
CANNON FODDER	89.900	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93-94*	79.900	69.900
CIVILIZATION	99.900	109.900
CLASH OF STEEL	119.900	
CLIFFHANGER*		69.900
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	109.000	
COMANCHE MISSION DISK 1	69.000	
COMANCHE MISSION DISK 2 (OVER THE EDGE)	69.900	
COMBAT AIR PATROL		79.900
COMPANIONS OF XANTH*	109.900	
CONQUERED KINGDOMS*	119.900	
COOL SPOT		69.900
COSMIC SPACEHEAD*	69.900	59.900
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159.900	
CURSE OF ENCHANTIA 2*	TEL.	TEL.
CYBER PUNK*		59.900
CYBERSPACE*	99.000	
DANGEROUS STREETS		59.900
DARK SUN	139.900	
DARKMERE*	TEL.	TEL.
DAY OF THE TENTACLE	129.900	
DELTA*	TEL.	
DENNIS*		59.000
DESERT STRIKE		69.900
DISCOVERIES OF THE DEEP*	69.900	
DISPOSABLE HERO		69.900
DOGFIGHT (ITA)	119.900	99.900
DONK*		59.900
DOOM*	115.000	
DRACULA	99.900	69.900
DREAMWEB*	TEL.	

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

TITOLO	PC3	AMIGA
DUNE II	89.000	89.900
DUNGEON HACK	129.900	
ELFMANIA*		TEL.
EUROPEAN CHAMPIONS*		59.900
EVASIVE ACTION*	TEL.	
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY*	109.000	
F117 A NIGHTHAWK		99.000
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	
F17 CHALLENGE	TEL.	39.900
FALCON 3.0 & F15 III*	119.000	
FALCON 3.0 OPERATION FIGHTING TIGER*	69.000	
FANTASTIC DIZZY*		59.000
FANTASY EMPIRES*	119.900	
FATMAN*	69.900	69.900
FATTY BEAR*	TEL.	
FIELDS OF GLORY	109.000	

TITOLO	PC3	AMIGA
FLASHBACK	119.900	109.900
FLIGHT SIMULATOR 5*	99.000	
FLIGHT SIMULATOR 5 - NEW YORK SCEN.*	59.900	
FLIGHT SIMULATOR 5 - PARIS SCENARIO*	59.900	
FLIGHT SIMULATOR 5 - SAN FRANCISCO*	79.900	
FOOTBALL PRO 93*	89.000	
FORMULA 1	69.900	59.900
FRONTIER - ELITE II	99.900	79.900
FURY OF THE FURRIES	89.900	79.900
GABRIEL KNIGHT	119.900	
GARY GRISBY*	139.900	
GENESIA*	89.900	79.900
GLOBAL DOMINATION	99.900	99.900
GLOBDULE		69.900
GOAL (KICK OFF III)	69.000	59.900
GOBLINS III	109.900	89.900
GUNSHIP 2000	109.900	109.900
HAND OF FATE (KYRANDIA 2)*	89.000	
HARPOON 1.2.1	99.000	
HEIRS TO THE THRONE*	109.900	
HERO QUEST II*		TEL.
HIRED GUNS	89.900	79.900
HOMEY D. CLOWN*	79.900	
HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER*	TEL.	
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL DATA DISK	39.900	39.900
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL	59.900	59.900
IMPERIAL PURSUIT (X - WING DATA DISK)	79.900	
IN EXTREMIS*	109.900	
INCA II	139.900	
INCREDIBLE TOONS*	119.900	
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900	119.900
INDY CAR RACING	89.900	
INNOCENT UNTIL CAUGHT*	99.900	89.900
ISLE OF THE DEAD*	124.900	
JACK THE RIPPER*	TEL.	
JET STRIKE*		59.900
JONNY QUEST*	79.900	
JURASSIC PARK	79.900	59.900
K 240*		TEL.
KASPAROV'S CHESS	139.900	
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER*	TEL.	TEL.
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI	109.900	
KING'S TAABLE*	79.900	79.900
KINGMAKER	89.900	79.900
KINGS RANSOM*	TEL.	
KIT VICIOUS*		TEL.
KRONOLOG - THE NAZI PARADOX*	124.900	
LAMBORGHINI AM CHALLENGE*	69.900	59.900
LANDS OF LORE	99.900	
LARRY 5	99.900	
LARRY 6*	139.900	
LAST ACTION HERO*		69.900
LATE NIGHT SEXY TV SHOW*	99.900	89.900
LEGACY OF SORASIL*	TEL.	TEL.
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE)*	TEL.	
LINKWORLDS*	79.900	
LION HEART		59.900
LITIL DIVIL	89.900	TEL.
LIVING PINBALL*	TEL.	TEL.
LOTUS TRILOGY		59.900
LUCKY'S CASINO	109.900	
MAGIC BOY*	59.900	59.900
MANCHESTER UNITED PR. L. CH.*	TEL.	TEL.
MASQUE BLACK JACK*	79.900	
MASQUE VIDEO POKER*	69.900	
MASQUE WORLD POKER*	69.000	
MASTER OF ORION*	109.900	

TITOLO	PC3	AMIGA
MERCHANT PRICE*	109.900	
METAL AND LACE: BATLE OF ROBO*	TEL.	
METAMORPHOSIS*		TEL.
MICROMACHINES*	TEL.	59.000
MONKEY ISLAND 2	119.900	119.900
MORTAL KOMBAT*	69.900	69.900
MOSCOW NIGHTS*	79.900	
MR NUTZ*		TEL.
NAUGHTY ONES*		69.900
NICKY 2*		TEL.
NIGHTFORCE*	69.900	
NOMAD*	69.900	
OPERATION COMBAT II*	59.900	
OSCAR (TROLLS 2)	69.900	53.000
OVERDRIVE		59.000
PACIFIC STRIKE*	149.900	
PACIFIC STRIKE S.A.P.*	79.900	
PC AEREO	149.900	
PC ASTROLOGIA	149.900	
PC AUTO	99.900	
PC COSMOS	99.900	
PC ECOLOGIA	149.900	
PC METEO	149.900	
PC UOMO	99.900	
PERIHELION*		69.900
PFS FOOTBALL PRO 93*	119.900	
PINBALL DREAMS	99.900	
PIRATES GOLD	109.900	
PLAYBOY ELECTRONIC D. B.	119.900	
PLAYROOM	69.900	79.900
POLICE QUEST IV*	119.900	
PREMIER MANAGER 2	89.900	69.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900	
PRIVATEER	139.900	
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE	59.900	
PRIVATEER S.A.P.	59.000	
PROJECT X		39.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER)*	TEL.	
PUGGSY*		TEL.
QUATERPOLE*	TEL.	
QUEST FOR GLORY IV*	119.900	
QWAK		39.900
RAILROAD TYCOON DELUXE*	TEL.	
RALLY	79.000	TEL.
REACH FOR THE SKIES	99.900	89.900
REACH OUT FOR GOLD*		TEL.
REALMS OF DARKNESS*	TEL.	TEL.
RED CRYSTAL*	109.900	
RETEE 2	69.900	59.900
RETURN OF THE PHANTOM	129.900	
RETURN TO ZORK	109.000	
RINGWORLD	109.900	

"VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI CD ROM E CD 32"

TITOLO	PC3	AMIGA
RISE OF THE ROBOTS*	TEL.	TEL.
ROBOCOP 3	79.900	
RULES OF ENGAGEMENT 2	119.900	99.900
RYDER CUP*	69.900	59.900
SAM & MAX HIT THE ROAD	139.900	
SANDS OF FIRE*	89.900	
SEEK AND DESTROY		59.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	59.900
SEVENTH SWORD OF MENDOR*	TEL.	TEL.
SHADOW CASTER	139.900	
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS*	TEL.	
SILVERBALL	69.000	
SILVERSEED (D. DISK DI SERPENT ISLE)	69.900	
SIM CITY 2000*	129.900	
SIM FARM	79.000	
SIM LIFE	99.000	89.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	99.900	89.900
SISTHEMA 2.5*	109.900	109.900
SISTHEMA PLUS 2.5*	179.000	179.000
SKI OR DIE	59.900	49.900
SKIDMARKS*		59.000
SLEEPWALKER		49.900
SOCCER KID		59.900
SPACE HULK	79.900	99.900
SPACE QUEST V (ITA)	109.900	
SPEED RACER*	99.000	
STAR REACH*	TEL.	
STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES	99.900	
STARDUST*		TEL.
STARLORD*	129.900	
STARSHIP*	TEL.	
STREET FIGHTER 2	79.900	59.900
STRIKE COMMANDER	119.000	

TITOLO	PC3	AMIGA
STRIKE COMMANDER S.A.P.	59.000	
STRIKE COMMANDER T.OP..	59.000	
STRIKE SQUAD	99.900	
STRIKER 2*		TEL.
STRONGHOLD	109.900	
STUNT ISLAND	129.900	
SUBWARS 2050	139.900	
SUMMER OLYMPICS*	59.900	59.900
SUPER STRIKE COMMANDER*	139.900	
SUPER VGA HARRIER	99.900	
SUPERFROG	89.900	79.900
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SURF NINJAS*	79.900	59.900
SYNDICATE	109.900	79.000
SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT*	49.900	
T.F.X.	119.900	
TENSAI*	TEL.	TEL.
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME	69.000	69.900
TERMINATOR 2029	119.900	
TERMINATOR RAMPAGE*	TEL.	
TERROR OF THE DEEP*	TEL.	
TETRIS + 7 COLORS	79.900	69.900
THE AMERICAL ALL STAR*	99.900	
THE BLUE & THE GRAY	99.000	99.900
THE BLUES BROTHERS JUKEBOX ADV.*	69.900	
THE DIG*	TEL.	
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA*	TEL.	
THE RED CRYSTAL*	119.900	
THE SECOND SAMURAI*		79.900
THE SETTLERS	TEL.	89.900
THE SHADOW OF YSERBIUS*	119.900	
TIE FIGHTER*	TEL.	

TITOLO	PC3	AMIGA
TORNADO		79.000
TORNADO & DESERT STORM*	109.000	
TORNADO MISSION DISK	49.900	
TOTAL CARNAGE*	TEL.	TEL.
TRADERS*	TEL.	TEL.
TREASURE IN THE SILVERLAKE*	TEL.	
TRODDLERS	69.900	
TURNING POINTS*	79.900	79.900
TURRICAN 3		59.900
ULTIMA UNDERWOLD II	139.900	
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	139.900	
ULTIMA VIII: PAGAN*	149.900	
ULTIMA VIII: PAGAN S.A.P.*	79.900	
UNLIMITED ADVENTURES*	TEL.	
UNNATURAL SELECTION*	129.900	
UNNECESSARY ROUGHNESS*	109.900	
URIDIUM 2		62.000
V FOR VICTORY IV	139.900	
WACKY FUNSTERS	TEL.	
WALKER		69.900
WARLORDS II	129.900	
WATERWORLD	TEL.	TEL.
WING COMMANDER ACADEMY	89.000	
WING COMMANDER II	119.900	

TITOLO	PC3	AMIGA
WINTER OLYMPICS	99.900	89.900
WIZ'N'LIZ		69.900
WIZARD*	TEL.	
WONDER DOG		50.000
WW II BATTLE OF SOUTH PACIFIC	119.900	
X - WING	139.900	
XANTH*	89.900	
XENOBOTS	79.900	
ZOOL	79.900	49.900
ZOOL 2		59.900

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/31.13.555

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
EVASIONE ORDINI IN 24 ORE!

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO	COGNOME E NOME
			INDIRIZZO E N.° CIVICO
			CAP. CITTÀ E PROVINCIA
			PREFISSO E TELEFONO

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE — L.........7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE — L.......13.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. — L.......20.000
- K — TOTALE L..................

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F. VIA CASTELGOMBERTO 153 - 10137 TORINO

Allegato a questo numero trovate il secondo Speciale Multimedia, realizzato in occasione di Abacus, la mostra-mercato che si terrà a Milano dal 5 al 9 maggio.

Ancora una volta, dopo il primo Speciale uscito in concomitanza con lo SMAU, K cerca di tracciare, come in un'avventura, una mappa delle "locazioni" del multimedia, avvalendosi di una rete di collaboratori e di contatti internazionali unico tra le riviste del settore. Richard Rosen, uno dei più attenti analisti di mercato, tratta in modo preciso e puntuale un argomento attualissimo. Chris Crawford, decano dei programmatori americani, esprime sullo stesso argomento, un'opinione controcorrente, forse discutibile ma certamente stimolante. Sul versante italiano, invece, il nostro "tennico", Alessandro Cattelan, vi guida alla scoperta di come trasformare il vostro PC in una stazione multimediale, mentre Oderso Rubini e il sottoscritto esplorano il mondo di *Xplora* e degli altri CD-ROM di musica interattiva. Trattandosi di una rivista di videogiochi, chiudiamo in bellezza (e in argomento) con i 10 migliori videogiochi su CD-ROM in commercio secondo l'opinione di Andrea Minini Saldini. Nel caso aveste appena acquistato un lettore CD-ROM diventa anche un'ottima guida all'acquisto. Buona lettura e arrivederci al prossimo Speciale.

20 **Intervista esclusiva al gruppo di programmatori che ha realizzato, tra l'altro, *Ultima Underworld*. Tutto quello che bisogna sapere sul loro nuovo, shoccante lavoro: *System Shock*.**

43 **Un gioco finlandese? Ai tempi del Commodore 64 era una garanzia di qualità. *Elfmania* per Amiga 500 cerca di far rivivere i fasti di un'epoca in cui quello che contava era la giocabilità.**

76 **Il "Re" dei giochi di football americano, *John Madden*, sbarca anche sulla piattaforma multimediale della Panasonic insieme a un altro grande classico: *Wing Commander*.**

98 **A tempo di record la prima parte della soluzione completa di *Ultima VIII*! Se siete tra i pochi a cui non interessa, ci sono sempre le soluzioni di *Beneath a Steel Sky* e *Dragonsphere*.**

39 **È arrivato *Pacific Strike*, il nuovo simulatore di volo della Origin. Ma il vostro PC ha una configurazione sufficiente per poterlo giocare? Scopritelo leggendo la recensione.**

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413 fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66103223 fax 02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO REDATTORE Andrea Minini Saldini

REDAZIONE Paolo Paglianti, Yuri Abietti, Diego Antonelli, Paolo Verri, Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta, Tiziano Toniutti, Alessandro Cattelan

COLLABORATORI Marco Andreoli, Simone Bechini, Alexandre Benjamin Pasetto, Derek de la Fuente, Mario Maron, Massimo Triulzi, Roberto Camisano, Davide Follini, Emanuele Sabetta, Luca Morisi, Paolo Quirici, Alessandro Diano

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Maria Villa, Gian Vittorio Cutri, Stefano Dalzini

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint srl
via per San Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.A., via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Prezzo: 11 numeri L.50000
Per Informazioni rivolgersi a:
Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel. 02/27.200.720
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27.200.720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.
ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Postale 3141 -
Via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 238341/2/3/4 - Fax 41/91 - 237304

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

... NOVITÀ, PREZZI,

Il tuo computer è a portata di mano

ELETTRODATA

VENDITA E ASSISTENZA:
Milano
Via Mecenate 76/4
Tel. 02/58012050

NEGOZI E SHOW ROOM:
Milano
Via Illirico 2
Tel. 02/70125167

Brescia
Marcheno V.T.
Tel. 030/8960207

Arcore (MI)
Via Casati 201
Tel. 039/614709

DISTRIBUTORE AUTORIZZATO

Microsoft

PHILIPS

EMC

ZyXEL

HEWLETT PACKARD

NEC

TEXAS INSTRUMENTS

MOTHER BOARD

386SX40	164.000
386DX 128K Cache	173.000
486DX Local Bus 128K	184.000
Extra Cache 128KB	40.000

GENOA

486DX 256K C. Ziff Local Bus	297.000
486DX 256K C. Ziff PCI	418.000

MICROPROCESSORI

CPU INTEL 80386/DX/25	78.000
CPU INTEL 80386/DX/33	104.000
CPU INTEL 80386/DX/40	141.000
CPU INTEL 80486/DX/33	560.000
CPU INTEL 80486/DX/40	580.000
CPU INTEL 80486/DX/50	891.000
CPU INTEL 80486/DX2/50	604.000
CPU INTEL 80486/DX2/66	975.000
CPU CYRIX 80486/33 DLC	136.000
CPU CYRIX 80486/40 DLC	163.000

Novità assoluta per l'Italia!

La miglior soluzione professionale.

Mother Board Local Bus VESA/EISA/ISA
2 sl. VESA L.B. - 3 sl. EISA - 128 K cache - 2 sl. RAM 72 pin

ET4000/W32 - 1MB RAM
L. 262.000
ET4000/W32i - 2MB RAM
L. 415.000

SCHEDE VIDEO

SVGA 512 Kb 1024 x 768 a 16 colori	90.000
SVGA 1 Mb 1024 x 768 a colori OAK/CIRRUS	120.000
SVGA Local Bus 1 Mb 1280 x 1024, 16 M.Col con controller IDE	169.000
SVGA TSENG ET4000 1 Mb 1024 x 768, 16 M.Col	190.000
SVGA Local Bus Vesa 1280 x 1024 a 16 M. Colori Cirrus 5426 (ex 2Mb)	210.000
SVGA Local Bus Vesa 1280 x 1024 a 16 M. Colori TSENG (1MB)	210.000
SVGA PCI 1280 x 1024 a 16 M. Colori Cardex W32 (1MB)	318.000
SVGA PCI 1280 x 1024 a 16 M. Colori Cardex W32 (2MB)	435.000

ET4000/W32p - 2MB RAM L. 460.000
25% più veloce del modello W32i

MODEM / FAX

Modem Aceex interno 2400	75.000
Modem Aceex esterno 2400	113.000
Modem Aceex interno 2400 Videotel	114.000
Modem Aceex esterno 2400 Videotel	129.000
Modem int. 2400 Videotel MNP4/5	141.000
Modem est. 2400 Videotel MNP4/5	156.000
Modem interno 2400 MNP4 MNP5	111.000
Modem esterno 2400 MNP4 MNP5	135.000
Modem Aceex Fax int. 9600 Videotel MNP4 MNP5 (VEH)	171.000
Modem Aceex Fax est. 9600 Videotel MNP4 MNP5 (VE)	201.000
Modem Aceex Fax est. 14400 Videotel MNP4 MNP5 (V)	405.000
Modem Aceex Fax int. 14400 Videotel MNP4 MNP5 (VH)	370.000
Poket Modem 2400BPS Fax 9600 BPS MNP4 MNP5 Videotel	201.000

Modem/fax Zoom 28800 475.000

HARD DISK

AT BUS 210 MB	495.000
SCSI 210 MB	511.000
AT BUS 340 MB	726.000
SCSI 340 MB	714.000
AT BUS 540 MB	1.190.000
SCSI II 540 MB	1.190.000
SCSI II 760 MB	1.600.000
ESDI 760 MB	1.857.000
SCSI II 1.2 GB	1.830.000
SCSI II 1.75 GB	3.264.000
SCSI II 2.15 GB	4.093.000
Syquest 44 MB + cartuccia	700.000
Syquest 88 MB + cartuccia	990.000
Syquest 105 MB IDE	770.000
Magneto Ottico 130	1.800.000

QUALITÀ, SERVIZIO...

CONTROLLER HARD DISK

AT Bus Cache 4HDD (China)	265.000
AT BUS con cache Local Bus Promise	331.000
AT Bus con cache EISA	433.000
SCSI Host Adapter	84.000
SCSI AT Bus intelligente	209.000
SCSI con cache intellingente	475.000
SCSI II intelligente UTS	510.000
SCSI II EISA intelligente con cache	850.000
SCSI II LB intelligente Ultrastore	490.000
ESDI intelligente	179.000

MONITOR EMC - ADI - PHILIPS

EMC 9" monocromatico, 0.26	197.000
EMC 14" monocromatico	178.000
EMC 14" SVGA a colori, 0.31	413.000
EMC 14" SVGA a colori, N.I. L.R., 0.28	511.000
EMC 15" SVGA a colori, N.I. L.R., 0.28	718.000
ADI Microscan 2E 14" SVGA a colori, L.R.	650.000
ADI Microscan 4G 15" SVGA a colori, 1280 x 1024 N.I. L.R., 0.26	950.000
ADI Microscan 5A 17" SVGA a colori, 1280 x 1024 N.I. L.R., 0.26	1.771.000
PHILIPS 20" Brillance SVGA Colori, 1280 x 1024 N.I. L.R., mod. 4CM 2010	2.962.000

STAMPANTI

9 Aghi LC-100 colori	349.000
24 Aghi LC-24-100	499.000
24 Aghi LC-24-30 colori	599.000
Fujitsu Breeze 100 + jnkjet	380.000
Trasferimento termico SJ-144	1.090.000

MODEM HIGH SPEED ZYXEL

Modem Interno 1496B, Fax, Segreteria, Videotel, MNP4, MNP5, V32 Bis, 16.800	780.000
Modem Esterno 1496E, Fax, Segreteria, Videotel, MNP4, MNP5, V32 Bis, 16.800	863.000
Modem Interno 1496B+, Fax, Segreteria, Videotel, MNP4, MNP5, V32 Bis, 19.200	1.003.000
Modem Esterno 1496E+, Fax, Segreteria, Videotel, MNP4, MNP5, V32 Bis, 19.200	1.004.000
Modem Esterno 1496S+, Fax, Segreteria, Videotel, MNP4, MNP5, V32 Bis, LCD 19.200	1.474.000
Modem Esterno 1496R+, Fax, Segreteria, Videotel, MNP4, MNP5, V32 Bis, Sc. RS 1600, 19.200	1.537.000
Modem Portatile 1496P, Fax, Segreteria, Cellulare, MNP4, MNP5, V32 Bis, 16.800	650.000
Manuale in italiano	30.000
Upgrade Eprom per tutti i modelli	59.000
Software Superfax per Windows	53.000
Software Winfax Pro 3.0 per Windows	286.000
Scheda Parallela/Seriale/Seriale 16550AF	70.000

CD-ROM E SREAMER

Sreamer ColoradoQIC-40 120 MB	413.000
Sreamer ColoradoQIC-80 250 MB	430.000
Sreamer Iomega QIC-40/80 250 MB	310.000
Scheda acceleratrice Longshine	95.000
CD-ROM Sony double-speed	370.000
CD-ROM Panasonic double-speed + Rebel Assault	470.000
CD-ROM Creative double-speed + Photo Styler	470.000
CD-ROM SCSI Sony double-speed	650.000
CD-ROM SCSI Apple double-speed esterno	700.000

IL TUO PC CERTIFICATO AI PREZZI DI UN PC DI IMPORTAZIONE

K NEWS

a cura di Diego Antonelli

PICCOLE CONSOLE CRESCONO

"C'è fermento, c'è fermento" continuava a ripetere il simpatico Antonio Catania nei panni dell'aviatore siciliano in *"Mediterraneo"*, riferendosi alla situazione politico economica nell'Italia dell'immediato dopoguerra. Mutuando la stessa espressione potremmo riferirci all'attuale situazione nel mondo delle console. C'è infatti un grande fermento tra le case costruttrici di console, tutte intente a realizzare la macchina da gioco definitiva. La posta in palio in effetti è enorme: il mercato delle console a livello mondiale ha un fatturato annuo che supera i 15 mila miliardi di lire. A gettarsi a capofitto su questo "piatto ricco" sono in tanti, e le novità che vengono annunciate a ripetizione sono una più impressionante dell'altra.

Una delle più interessanti è senz'altro la nuova console che sta sviluppando la Sony. Il suo nome (probabilmente non definitivo) è PS-X e la sua uscita è prevista in Giappone per il prossimo dicembre, mentre in Europa e negli Stati Uniti dovrebbe fare la sua prima apparizione nel settembre del 1995. Sony sembra infatti decisa a non lanciare il proprio prodotto senza avergli prima garantito un'adeguata copertura software: i primi sistemi di sviluppo sono stati spediti agli sviluppatori europei in aprile e questo significa, come ha detto un portavoce della Sony, che "le case di software hanno un 'finestra' di 15 mesi per lo sviluppo di software, probabilmente un anno in più di quello che solitamente hanno con il nuovo hardware". Le specifiche tecniche del PS-X sono impressionanti (processore RISC R3000 con velocità di clock di 30MHz e custom chip grafico in grado di accedere 4000 sprite hardware), tanto quanto le immagini di alcuni demo che abbiamo potuto vedere. Contrastanti, invece, le voci sul prezzo, anche se è evidente che da qui al settembre 1995 le cose possano cambiare: secondo alcune voci si aggirerà attorno alle 700 mila lire, altri dicono che costerà quanto un Super Nintendo, ovvero 300/350 mila lire.

Molto combattiva anche la Sega che sta preparando un "upgrade" a 32 bit per il proprio Mega Drive che si chiamerà Mega Drive 32 (fino a poco fa definito, in codice, "Mars"). Si tratta di un aggeggio simile al convertitore Power Base Converter che si infila nella fessura del Mega Drive e consente di far girare sul Mega Drive cartucce a 32-bit. L'MD 32 è anch'esso basato su un microprocessore RISC, monterà della RAM aggiuntiva e sarà dotato di un processore video: il che significa che potrà visualizzare su schermo 256 colori invece di 64, gestire con una certa scioltezza immagini in 3D e anche avere un audio migliore. Con l'MD 32 nascerà una nuova generazione di giochi, alla testa della quale dovrebbe porsi il pirotecnico *Virtua Fighter*. All'uscita dell'MD 32, prevista in Inghilterra (e, si spera, anche in in Italia) per il prossimo Natale, dovrebbero essere disponibili in tutto una dozzina di titoli, tra i quali anche *Virtua Racing Deluxe*. L'MD 32 potrebbe costare inizialmente 350/400 mila lire. Anche il Mega CD avrà dei benefici da questa operazione, visto che potrà sfruttare le potenzialità dell'MD 32. Presumibilmente di alcuni CD verranno realizzate due versioni: quella MD 32 compatibile e quella non compatibile. La buona notizia è che questo sistema consentirà di non aumentare il prezzo delle cartucce MD 32 poiché il chip SVP è già incorporato nell'aggeggio. Nei primi mesi del '95 verrà invece lanciato un nuovo modello di Mega Drive che incorporerà in partenza la tecnologia MD 32, e che, come un normale Mega Drive, potrà anche essere collegata al Mega CD; il prezzo dovrebbe essere di circa 450/500 mila lire. Per quel che riguarda invece il tanto atteso Saturn... beh, bisognerà aspettare ancora, almeno fino all'autunno/inverno '95. La macchina in grado di leggere CD e cartucce, che la Sega vorrebbe intendere non solo come una console per giocare, ma come una vera e propria piattaforma multimediale, non dovrebbe uscire ancora per diverso tempo. Apparentemente, è stato messo "in pausa" poiché Sega intende incrementarne le capacità di rendering dei poligoni, rendendole comparabili con quelle, attualmente superiori, del PS-X Sony.

Per completare il panorama di nuove macchine in via di sviluppo non può mancare un accenno al Project Reality. Della macchina a 64-bit frutto della partnership tra la nipponica Nintendo e la statunitense Silicon Graphics si parla ormai da tempo. Ma nelle ultime settimane l'attenzione si è focalizzata in special modo sul software, visto che la Nintendo ha annunciato di voler togliere

ogni forma di censura ai propri giochi per il Project Reality e di aver stretto un accordo con la Williams (la casa di coin-op di *Mortal Kombat* e *NBA Jam*). Questo significa che la Nintendo intende abbandonare la pratica di "censurare" i giochi per renderli adatti a tutte le età (in particolare ai più giovani). E infatti il primo titolo previsto da questo accordo sarà *Killer Instinct* (in versione coin-op), il quale sarà mostrato al CES di Chicago. L'accordo prevede inoltre che la nuova ondata di titoli Williams per le sale giochi sarà basata sulla tecnologia Project Reality, fornendo così un'ottima visibilità al "progetto realtà" tra i frequentatori di sale giochi di tutto il mondo. L'attività frenetica della Nintendo non finisce comunque qui. Infatti, è altrettanto recente la notizia che la grande "N" ha stretto un accordo con la Rare, la casa di software inglese che ha sviluppato alcuni dei migliori giochi per NES (basti un nome: *Battletoads*). Insomma, Nintendo ha quasi tutto pronto per contrastare la temebile ed agguerrita concorrenza, manca solo la macchina...

ECTS AWARDS 1994

Lo scorso 10 Aprile nella sfarzosa e suggestiva cornice del Regent Hotel di Londra sono stati assegnati gli ECTS Awards 1994, premi che in campo videoludico equivalgono all'Oscar per il mondo del cinema. Alla cerimonia ha presenziato tutto il jet-set videoludico mondiale, e naturalmente non poteva mancare lo staff redazionale di K. Direttamente dai loro taccuini ecco l'elenco dei giochi e delle software house premiati nelle varie categorie:

Videogioco dell'anno per console: ALADDIN

Miglior Videogioco portatile: ZELDA IV

Videogioco più originale: SYNDICATE

Miglior Videogioco per CD: REBEL ASSAULT

Migliore Hardware: JAGUAR

Videogioco dell'anno per computer: DOOM

Sviluppatore dell'anno: Lucas Arts

Videogioco dell'anno in assoluto: DOOM

Virgin

INTERACTIVE

entertainment

Software House dell'anno

WING COMMANDER da sfogliare

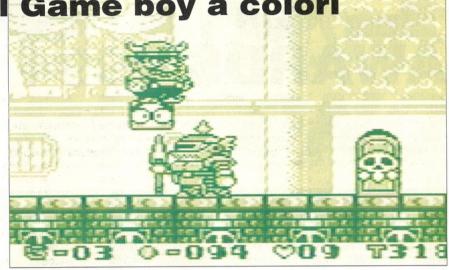
Credevate che ormai più nessuna conversione vi avrebbe stupito? Pensavate di essere pronti anche alla riedizione di *Ultima VIII* per Game Boy? Beh, allora tenetevi forte perché quella che state per leggere è forse la più imprevedibile delle conversioni! Negli Stati Uniti è stata realizzato il libro di *Wind Commander*. Ebbene sì, da un videogioco è stato tratto un libro, che è già in vendita negli Stati Uniti e in Inghilterra, naturalmente rigorosamente in inglese. Questo evento ribalta la consuetudine che voleva diversi videogiochi prendere spunto se non addirittura ispirarsi dichiaratamente, a opere cinematografiche, televisive e anche letterarie. L'inversione di tendenza a dire la verità la si era già notata in campo cinematografico, con la realizzazione di alcuni titoli tratti da videogames, ma mai ci si sarebbe aspettati di dover commentare lo stesso fenomeno in campo letterario.

TEMPO DI ABACUS

ABACUS

Come ogni anno da un lustro in qua ai primi di Maggio alla fiera di Milano si svolge ABACUS, la mostra mercato per l'informatica e la telematica per lo studio, l'hobby e la casa. Nell'ambito della mostra, gli espositori (tra i quali troverete anche noi di K) presentano le più interessanti novità nel campo dell'informatica di consumo, che spazia dagli home computer alla telefonia domestica, dai videogiochi all'editoria multimediale. Per l'occasione verranno presentati, in collaborazione con K, i primi *movie games* o film interattivi, nei quali si può indirizzare la trama, scoprire il colpevole di un omicidio, sfidare a duello il protagonista di un film western e chi più ne ha più ne metta. Grosso spazio dedicato anche alla Disney Software che per festeggiare il sessantesimo compleanno di Topolino presenterà in un enorme stand a forma di castello l'intera gamma del software Disney. Per i più bravi a scuola poi la Studiogame propone un concorso di matematica interattiva. Di cosa si tratti esattamente non lo abbiamo scoperto, ma sicuramente vale la pena di fare un salto allo stand Studiogame per saperne di più. Commodore infine presenterà il nuovo potentissimo Amiga 4000 Tower, che monta un processore Motorola 68040 e 6 Megabytes di RAM. ABACUS si aprirà il prossimo 5 maggio per chiudere lunedì 9. La mostra è aperta al pubblico dalle ore 9 alle 18 e l'ingresso è gratuito.

FINALMENTE!
Arriva il Game boy a colori

Dopo anni di voci e controvoci Nintendo ha finalmente svelato il mistero del Gameboy a colori: una delle macchine più annunciate di tutta la storia dei videogiochi sarà in effetti del "semplice" software che girerà tramite un adattatore sul Super Nintendo. Il Super Gameboy è una cartuccia per SNES che contiene un adattatore per cartucce Gameboy. Anche le cartucce normali saranno visibili a colori, seppure in soli quattro colori, sullo schermo televisivo e con sonoro stereofonico. Le quattro gradazioni di grigio del software per Gameboy diventeranno quattro colori, apparentemente a scelta del giocatore. La Nintendo conta molto sul fascino di giochi come *Super Mario Land* e *Zelda: Links Awakening*, ma entro l'anno saranno in vendita giochi in grado di visualizzare fino a 256 come *Donkey Kong* e *Tetris 2*. Il Super Gameboy uscirà negli USA a giugno, al prezzo di $60, e dovrebbe arrivare in Italia dopo l'estate.

TRIBUNALE DIGITALE

Brutto colpo per la Capcom, che ha subito una pesante sconfitta in tribunale nello scontro con un'altra software house, la Data East. Il motivo del contendere era il gioco *Fighter's History* della Data East, che secondo i legali della Capcom ledeva il copyright audio e video dei prodotti della serie *Street Fighter*. Secondo Capcom, *Fighter's History* oltretutto avrebbe copiato integralmente l'idea che sta alla base di *Streetfighter 2*. Non sono stati della stessa opinione i giudici californiani chiamati a decidere su questo caso, che, pur interessando specificamente *Fighter's History*, in realtà era seguito con il fiato sospeso da tutti i produttori di *Street Fighter*-cloni, che adesso hanno finalmente potuto tirare un sospiro di sollievo.

Per restare in tema, recentemente si è conclusa un'altra battaglia legale che durava ormai da ben 5 anni e vedeva contrapposte nientemeno che Nintendo e Atari Games, nella fattispecie coinvolta come Tengen Video Games. La controversia verteva su "antiche" (nel nostro campo 5 anni sono un'eternità!) questioni di violazione di copyright. Le due società hanno finalmente trovato un accordo senza bisogno di giungere ad un giudizio. Pare che a far da paciere nella circostanza sia stato il colosso Time Warner, detentore di un considerevole pacchetto di azioni Tengen. Secondo alcuni, la Time Warner era interessata alla definizione della questione poiché ha l'intenzione di acquisire la maggioranza assoluta di Tengen, sicuramente molto più appetibile se non coinvolta in una bega legale che poteva finire per costare diversi milioni di dollari.

VIDEOGIOCHI
adesso fanno bene...

Ormai ci eravamo quasi abituati (ma non rassegnati) a sentire tutta una serie di considerazioni più o meno motivate su quanto i videogiochi influiscano negativamente sulla crescita e sullo sviluppo dei più giovani, culminate lo scorso anno in quel delirio collettivo montato al grido di "i videogiochi fanno diventare epilettici", strillato sulle pagine dei più importanti quotidiani e settimanali del nostro paese. Un falso, una bufala, una sola, basata sulla distorta interpretazione di una notizia scientificamente fondata, ovvero che in alcuni casi di epilessia fotosensibile una crisi può essere scatenata dalla permanenza di fronte al video.

La notizia che arriva dall'Inghilterra adesso è un'altra: nel corso di un recente congresso di psicologi inglesi il dottor Julie Rutkowska della Università del Sussex ha esposto i dati di una ricerca da lui condotta sul rapporto giovani-videogiochi. Il dato più interessante che emerge è quello che smentisce l'ipotesi comunemente diffusa che vorrebbe i videogiochi come causa di isolamento. Il dottor Rutkowska ribalta la questione sostenendo che "i videogiochi incoraggiano e aiutano a porre le basi dell'amicizia tra i più piccoli". Adesso siamo curiosi di vedere come la stampa nazionale tratterà questa nuova notizia! Stiamo per assistere ad una riabilitazione in grande stile dei videogames? Ci toccherà leggere che i videogiochi aiutano a immunizzare i più piccoli a morbillo, scarlattina e orecchioni? O forse non ne sentiremo parlare per niente?

TUTTI IN CORSA PER VIRGIN

La Virgin Interactive Entertainment è al centro di una battaglia che ha come posta in palio il controllo della casa produttrice di *The 7th Guest* e *Aladdin*. Protagonisti di questo scontro sono alcuni tra i più importanti nomi dell'intrattenimento mondiale e Richard Branson, che attualmente detiene il pacchetto di maggioranza (63,9%) dell'intera società. Il primo tentativo di scalata è stato condotto dalla Polygram, che avrebbe cercato di convincere Branson a cedere almeno il 51% della società, in cambio di una cifra tenuta top secret, ma che è nell'ordine di grandezza delle centinaia di milioni di dollari. La PolyGram però non è l'unica ad avere interesse nel controllo della VIE. Il 51% delle azioni della società è infatti nel mirino anche delle due azioniste di minoranza: Hasbro, la più grande compagnia di giocattoli del mondo, che attualmente detiene il 16,2% della VIE, e Blockbuster Entertainment proprietaria del rimanente 19,9%. A complicare ulteriormente le meccaniche di questa battaglia ci sono altri due grossi nomi come Philips e Disney. La multinazionale di Eindhoven partecipa alla gara su due fronti distinti: in primo luogo come reale padrona della Polygram, di cui detiene il 75%, e in seconda battuta come maggiore singolo azionista della Blockbuster, della quale gestisce il 7%. Disney invece parte come assoluta outsider, nel senso che non ha nessun tipo di aggancio con le società già citate, ma ha "nasato" l'affare, e potrebbe decidere di gettarsi con decisione sulla preda. Allo stato attuale l'offerta economica migliore è stata quella inoltrata dalla Polygram-Philips. Ciò nonostante non vanno sottovalutate le potenzialità delle altre concorrenti, ed in particolare di Disney che con VIE ha già degli ottimi rapporti, che hanno portato allo sviluppo di *Aladdin* per Mega Drive e all'accordo per quel che riguarda la trasposizione videoludica di *The Lion King*, il nuovo film a cartoni animati la cui uscita è prevista per quest'estate negli USA.

SEGA ESPONE IN PROPRIO

Il colosso dei videogiochi Sega ha preso una decisione clamorosa: non parteciperà con una propria area espositiva al prossimo CES di Chicago, che si terrà a fine giugno. La casa giapponese non ha voluto dare spiegazioni ufficiali per questa imprevedibile decisione, e si è limitata a comunicare che allestirà una mostra aperta al pubblico ed interamente dedicata alla Sega stessa e ai suoi consociati in Florida, a Disneyworld, per l'esattezza ad Epcot, la parte del parco dei divertimenti dedicata al futuro. Secondo alcune indiscrezioni pare che la decisione sia maturata in seguito alla insoddisfazione degli addetti ai lavori al riguardo dell'organizzazione dell'ultimo CES tenutosi lo scorso gennaio a Las Vegas. Sia da parte degli espositori che dei visitatori si era infatti riscontrato che l'esposizione non era stata organizzata in modo da andare incontro alle esigenze del mercato dei videogiochi e del divertimento interattivo.

PC+3DO LA DATA SI AVVICINA

Creative Labs, la società leader nell'ambito del multimedia PC si è accaparrata i diritti per produrre una scheda che garantisca la compatibilità con il software 3DO agli utenti PC (al momento non abbiamo una data prevista per la commercializzazione). L'annuncio, già nei piani della società di Trip Hawkins, conferma la bontà dell'idea e farà sicuramente felice più di un utente PC. Inoltre una simile soluzione potrebbe ampliare enormemente il parco macchine, invogliando gli sviluppatori a supportare lo standard.
La 3DO Company ha anche annunciato l'accordo con due società coreane per la realizzazione di lettori interattivi compatibili con lo standard 3DO. Si tratta di Samsung e Goldstar, che potranno porre sul piatto della bilancia il basso costo della manodopera coreana.

TECH NEWS

UN PERSONAL PER SUONARE

Con l'implementazione del nuovo processore OPL-4 di Yamaha, Logitech ha realizzato una nuova scheda sonora dalle enormi potenzialità, in grado di riprodurre i suoni originali di 128 strumenti musicali e di altre fonti sonore. SoundMan Wave è una scheda stereo 16 bit a 44 KHz, che utilizza la nuova tecnologia "Wave Table". Grazie a questa tecnologia possono essere eseguiti direttamente tutti i file in formato General MIDI, ma non solo. La nuova scheda Logitech infatti supporta anche l'attuale tecnologia convenzionale del suono creato artificialmente (la sintesi FM), la base per Sound Blaster, gli standard Sound Blaster Pro e AdLib. In pratica quindi garantisce la completa compatibilità anche con il software pre esistente e già installato. SoundMan Wave infine è dotata di una interfaccia SCSI per i drive CD-ROM (**Logitech TEL. 039/6056565**).

NEC CDR-900: PIÙ VELOCE DELLA LUCE

Nec supera se stessa realizzando il primo lettore di CD-ROM con un "transfert rate" di 600 Kilobyte al secondo, ben 4 volte la velocità dei lettori standard che operano a 150 Kb/sec. Le performance ottenute grazie alla quadrupla velocità garantiscono una ricerca dei dati più agile e la massima fluidità nelle sempre più presenti animazioni video. Il CDR-900 è anche dotato di un display LCD che ha tre diverse modalità operative: in Data Mode visualizza le informazioni relative le prestazioni; in Audio Mode si comporta come un lettore di Audio CD, visualizzando il numero della traccia audio e le funzione play, pause e repeat; in Diagnostic Mode fornisce tutte le informazioni diagnostiche che riguardano il lettore. Il CDR-900 è dotato di un interfaccia SCSI 2 e dei tasti di regolazione audio sul frontalino (**NEC TEL. 02/484151**).

DIVENTA MILIONARIO ANCHE TU!

PARTECIPA AL CONCORSO
150000000
IN PALIO

1° PREMIO DA
50000000
IN GETTONI D'ORO

100 PREMI DA
1000000
IN GETTONI D'ORO

ESTRATTO DEL REGOLAMENTO
Manifestazione a premi denominata: **"Anno del Consumatore 1994 -1995"**
Area: tutto il territorio nazionale
Durata: dal 25/04/94 al 28/02/95
Prodotti: Accessori per computer e software prodotti e/o distribuiti da C.T.O. S.p.A.
Modalità: Compilare in ogni sua parte la cartolina ricevuta presso i Rivenditori Autorizzati.
Apporre sulla cartolina la prova di acquisto rappresentata dal codice a barre originale del prodotto, ritagliarla e spedirla in busta chiusa.
Affrancare e spedire a C.T.O. entro il 28/02/95. Farà fede la data del timbro postale.
Fra tutte le cartoline spedite in tempo utile e pervenute a C.T.O. correttamente compilate, verranno estratti a sorte i seguenti premi:
n°1 PREMIO da L. 50000000 in gettoni d'oro
n° 100 PREMI da L. 1000000 in gettoni d'oro
ESTRAZIONE
avverrà il giorno 15 marzo 1995 alla presenza di un Funzionario dell'Intendenza di Finanza; i vincitori verranno avvisati tramite lettera raccomandata; i premi saranno consegnati entro il 30/03/95.
AUT. MIN. RICH.

BUONA FORTUNA !

DAI RIVENDITORI AUTORIZZATI

C.T.O S.p.A. Via Piemonte 7/F - 40069 Zola Predosa (BO) - Tel. 051/75.31.33 - Fax 051/75.34.18

IPSILON• SMART

E C T S

Un anno in sordina questo 1994. All'ECTS di aprile (che, per chi ancora non lo sapesse, è la più importante fiera dedicata ai videogiochi a livello europeo) la frase che si ascoltava più di frequente era: "Abbiamo deciso di posticiparne l'uscita a settembre". Insomma, i prossimi mesi saranno un periodo di vacche magre per noi videogiocatori. il mercato si sta assestando, le console non vengono più viste come la gallina dalle uova d'oro e il clima d'attesa legato all'uscita delle nuove macchine sta frenando un po' tutti. Non dimentichiamoci che da qui alla fine del '95 saranno disponibili altre tre piattaforme importantissime (Saturn, Sony PS-X e Project Reality), con cui le software house si troveranno a dover fare i conti. Non è il caso di disperare, comunque, molti sviluppatori di software (DID, Westwood, Argonaut, Bullfrog, Origin e altri ancora) sembrano avere le carte in regola per condurci per mano attraverso la nuova rivoluzione del mondo dei videogiochi, non resta che avere un po' di pazienza.

Andrea Minini Saldini

TEAM 17

La software house creatrice di grandi classici per Amiga ha presentato pochi giochi nuovi. Si tratta di *Arcade Pool* per Amiga e PC, *King of Thieves* per A1200, Amiga CD³² e PC, un simulatore di bowling e un gioco di strategia in 3D ancora senza titolo. Per il resto si tratta di conversioni di giochi già usciti o riedizioni, come *Alien Breed 2, Overdrive* e *Superfrog* per PC e CD³², *Ultimate Body Blows* per Amiga CD³², *Tower Assault* per Amiga (nuovi livelli di *Alien Breed 2* con alcune innovazioni rispetto al gioco originale).

PSYGNOSIS

Scavenger 4 è uno dei titoli della casa di Liverpool più attesi. Si tratta di uno sparatutto dalle caratteristiche tecniche spaventose, con una grafica assolutamente fantastica. Uscirà per PC CD-ROM, Amiga CD³² e Mega CD. *Discworld* è un'avventura grafica umoristica di cui vi abbiamo parlato nel numero scorso, mentre *Nibelung's Ring*, a cura di Mike Singleton (già autore di *Midwinter, Flames of Freedom* e *Starlord*) è una bellissima avventura tridimensionale basata sulle leggende dei popoli nordici, che rappresenta la prima puntata della trilogia *The Ring Cycle*. Tra tutti questi titoli curati graficamente potrebbe stonare *Benefactor*, l'ultimo gioco del team Digital Illusions che ha per protagonista uno sprite, ancora più piccolo dei lemmings, che deve affrontare una serie di rompicapi. Si aggiungono alla lista *Magician's Castle* e *G2* per Amiga. Infine, la Psygnosis ha annunciato la terza puntata ufficiale (escludendo quindi i data disk) del rompicapo che ha per protagonista i buffissimi roditori suicidi mascotte della software house: ***Lemmings 3***.

ECTS

RENEGADE

Tenetevi forte, perché la Renegade ha molte sorprese in serbo nei prossimi mesi. Prima di tutto, non possiamo non citare il super-atteso *Sensible World of Soccer*... ci dispiace, ragazzi, ma la pubblicazione della versione Amiga è stata posticipata in via definitiva a settembre! La Terramarque, lo sviluppatore di *Elfmania* che trovate su questo stesso numero di K, sta lavorando su *P.I.D.* (la D sta per Dollarally), un gioco di corse automobilistiche per Amiga molto promettente. *The Flight of the Amazon Queen* è un'avventura grafica, ambientata nella giungla amazzonica del 1949, che dovrebbe uscire a novembre per PC, Amiga e PC CD-ROM e sembra essere in grado di fare concorrenza ai titoli LucasArts, *Ruff'n'Tumble* è un platform che ha per protagonista un ragazzino di 12 anni, trasportato in un mondo fantastico mentre rincorreva un coniglio... Infine segnaliamo la versione PC di *Chaos Engine*, che dovrebbe uscire in questi mesi.

ACCOLADE

Super Hero League of Hoboken è una bizzarra avventura ambientata in un futuro in cui i rifiuti tossici hanno dato origine a delle mutazioni genetiche. Toccherà a un gruppo di supereroi alquanto strani risolvere la situazione. Sono previste anche le versioni CD ROM di *Companions of Xanth* con parlato digitalizzato e dei due episodi di *Star Control*. *Brett Hull Hockey* è una simulazione che uscirà in autunno per PC, così come *Jack Nicklaus Signature Edition 2*, che comprenderà un editor, personaggi digitalizzati, 17 locazioni, statistiche di gioco e schermate a 256 colori. Un'altra simulazione sportiva in progetto: si tratta di *Barkley: Shut Up and Jam!*, il gioco di basket uscito per Mega Drive che non ha riscosso un gran successo previsto per fine anno.

MICROPROSE

La software house specializzata in simulatori di volo ha annunciato l'uscita imminente di *1942: Pacific Air War* e *Impossible Mission 2025*. Il primo è un simulatore per PC che ricrea le battaglie aeree ambientate nell'Oceano Pacifico della Seconda Guerra Mondiale, mentre il secondo è il seguito riveduto e aggiornato agli standard attuali dell'epico *Impossible Mission* che uscirà per Amiga CD^{32} e Amiga. In giugno usciranno i primi data disk con gli scenari di *SubWar 2050* e *Across the Rhine*, un'altro simulatore per PC ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Sono anche stati scritti due episodi della serie "Star Trek - The Next Generation" appositamente per due giochi, uno per PC CD-ROM e l'altro per 3DO. Si tratta rispettivamente di *A Final Unity* e *A World for All Seasons*, che sfrutteranno la tecnologia CD per garantire un'esperienza degna della fama della serie.

OCEAN

Finalmente è stato annunciato *TFX* per A1200 e Amiga CD32. La cattiva notizia è che dovrete attendere fino a settembre prima di poterci giocare. L'altro gioco per Amiga che sta sviluppando la Ocean è *Mighty Max*, un platform previsto per giugno/luglio basato sul celebre personaggio, vero e proprio simbolo del merchandising, che permette anche di giocare in due con lo split-screen. Sul versante PC, invece, sono previsti due simulatori di volo ambientati nello spazio: *Inferno* e *Iron Angel*. Sono entrambi programmati dalla Digital Image Design e rappresentano rispettivamente il seguito di *Epic* e un incrocio tra *TFX* e *Inferno*, in cui sarete alla guida di armature potenziate sullo stile dei mecha giapponesi. *Central Intelligence* è, infine, un gioco di strategia per PC CD-ROM che dovrebbe uscire verso la fine dell'estate.

ECTS

ELITE

All'ECTS ha presentato solamente due giochi: *Powerslide* e *Dragon's Lair*. Il primo titolo è una simulazione di guida per PC CD-ROM e 3DO che vi metterà alla guida di vetture da rally, mentre il famosissimo laser game *Dragon's Lair* uscirà per PC, PC CD-ROM e MAC, con una grafica da capogiro che nulla ha da invidiare alla versione a bar.

EMPIRE

In questi mesi dovrebbero uscire le versioni PC, Amiga e PC CD-ROM di *Dreamweb*, un'avventura grafica ambientata in un futuro onirico. Sempre in tema di ambienti futuristici, *Cyber Space* è un GdR che, ancora una volta, combina grafica poligonale e bitmap per ricreare ambientazioni in 3D. A luglio per Amiga, PC e PC CD-ROM. Vi ricordate di *Flying Circus*, il simulatore di volo ambientato nei cieli della Prima Guerra Mondiale di cui vi abbiamo parlato nelle anteprime previ dello scorso numero? Ebbene, il titolo è cambiato, ma il gioco rimane lo stesso. Il nuovo titolo è *The Dawn of Aerial Combat* e dovrebbe uscire per PC e Amiga in settembre. Il mese successivo, invece, i possessori di PC e PC CD-ROM potranno giocare con *Red Ghost*, la simulazione strategica anch'essa trattata nelle anteprime brevi del numero scorso. Per gli appassionati delle simulazioni belliche c'è *The American Civil War*, che comprende tutorial, help on-line, statistiche e dati sulla Guerra Civile Americana del 1861.
A giugno, infine, uscirà la simulazione calcistica per PC e Amiga con la quale l'Empire Software spera di emergere tra i numerosi titoli che verranno pubblicati con l'avvento dei Mondiali, *Empire Soccer '94*, sviluppato dalla Graftgold.

ECTS

MIRAGE

Rise of the Robots è l'unico prodotto degno di nota presentato dalla software house all'ECTS di quest'anno. Si tratta di un picchiaduro con grafica calcolata molto promettente a cui abbiamo già dedicato uno speciale qualche numero fa. Il gioco uscirà prossimamente in versione PC, PC CD-ROM, Amiga, A1200, Amiga CD³², 3DO e CD-I. Per il lancio di questo prodotto la Mirage disporrà di un budget astronomico, e produrrà persino un coin-op con protagonisti gli stessi robot del gioco da casa. Abbiamo ancora qualche dubbio riguardo alla effettiva giocabilità del prodotto, ma visti i temp di sviluppo, auguriamoci che tutto vada per il meglio.

GRANDSLAM

Reunion è un'avventura su CD che vi vede protagonisti in un viaggio epico nello spazio, nel tentativo di ritornare sul vostro pianeta abbandonato molto tempo fa. La versione PC CD-ROM dovrebbe essere già disponibile, mentre seguiranno quelle per Amiga, A1200 e Amiga CD³². *Bump'n'Burn* è invece una gara automobilistica corsa da vetture improbabili che permette di giocare in due con lo split-screen. Nei prossimi mesi per Amiga, A1200, Amiga CD³² e PC.

US GOLD

Uno dei titoli di punta della casa è il sequel di *X-Wing*, *Tie Fighter*. La grafica, già entusiasmante nel primo episodio, è stata ulteriormente arricchita e l'iMUSE garantirà un'esperienza di gioco senza eguali. L'altro gioco molto interessante della US Gold è *Under a Killing Moon*, un thriller dalla grafica a dir poco sensazionale che ricorda le ambientazioni di *The 7th Guest* (pensate che occuperà ben tre CD-ROM). In progetto sono anche *Delta V* (di cui abbiamo già parlato nell'ultimo numero), il GdR *Al-Qadim*, la simulazione bellica *Great Naval Battles* e *Dark Legions*, un'ennesima avventura tridimensionale per PC con spell, combattimenti e mostri. Per ultimo, ma non meno importante, segnaliamo *World Cup USA '94*. Uscirà per PC e Amiga il mese prossimo e permette di ricreare tutti gli eventi dei Mondiali di quest'anno. La giocabilità non pare eccezionale ma saremmo felci di essere smentiti all'atto della recensione.

ELECTRONIC ARTS

La più importante software house ludica del mondo non partecipava alla manifestazione, ma ha organizzato un party in collaborazione con la Intel in cui presentava gli stessi titoli visti al CES di Las Vegas. Unica novità il fantastico *EA Soccer* per PC, che abbiamo visto girare con una fluidità inaspettata. Il programma è previsto per l'estate e siamo sicuri che sorprenderà più di un giocatore per le sue qualità. Origin si conferma punta di diamante a livello tecnologico, continuando a sfornare meraviglie tecnologiche (date un occhio alle foto) che però richiedono macchine dalle prestazioni esagerate. Interessantissimo anche *Theme Park* della Bullfrog, la cui uscita è prevista per il mese di giugno.

MINDSCAPE

L'avventura fantasy per PC CD-ROM *Dragon Tales* ha cambiato nome e ora si chiama *Dragon Lore*. Il gioco è stato sviluppato dalla Cryo, la casa che ha creato *Megarace* (la cui versione per Amiga CD³² uscirà in ottobre), e immergerà il giocatore in un regno fantastico con ambientazioni renderizzate in 3D. Si tratta di una sorta di *Ultima Underworld* con grafica curatissima che non vediamo l'ora di recensire. Dovrebbe uscire a giugno in versione PC CD-ROM e purtroppo attualmente non abbiamo date per le altre versioni. La Mindscape sta anche lavorando alle versioni per Amiga di *Battletoads* e *Out to Lunch*, due titoli usciti precedentemente per console e a quella per PC CD-ROM di *Genesia* e *Chessmaster 4000 Turbo*.

DOMARK

Avventurieri di tutta Italia, esultate! La Domark sta ultimando *Lords of Midnight III - The Citadel* il seguito del fortunatissimo GdR uscito diversi anni fa su Spectrum, in cui dovrete prendere il comando dei Lords per combattere il perfido Boroth the Wolfheart. Vi muoverete all'interno di questo nuovo gioco di Mike Singleton in prima persona, spostandovi per terreni ray-traced e paesaggi frattali, interagendo con una vasta popolazione di PnG; sarà disponibile nelle versioni PC e PC CD ROM. Per PC e Amiga è invece prevista l'uscita di *International Manager*, l'ennesima simulazione calcistica dei prossimi Mondiali. Per i fortunati possessori di Macintosh, la Domark sta preparando *Flying Nightmares* un simulatore di volo sviluppato dal precedente *AV8B Harrier Assault*, in cui saranno uniti sia gli aspetti simulativi che quelli startegici di una campagna area nel vicino sud est asiatico.. La casa londnese sta anche curando la conversione di *Herewith the Clues* per Amiga CD³

ECTS

MAXIS

Sfruttando il successo ottenuto dal recente *Sim City 2000* (ben 300.000 copie vendute finora - tra poco deve uscire anche per Amiga!) la Maxis sta preparando *Sim City 2000 Scenarios, Volume 1: Great Disaster* per saggiare le vostre capacità di neosindaci: riuscirete a mettere sotto controllo le 10 disastrate città degli States, riparando danni ambientali, esplosioni atomiche, spettacolari terremoti e terribili rivolte di avvocati? Uscita prevista per PC e Macintosh.

Dalla Maxis è in arrivo anche una simulazione multimediale di foresta pluviale, *SimRainforest* in cui dovrete sfruttare ecologicamente le ricchezze dei polmoni verdi della Terra. Sempre su CD ROM sta uscendo *Wrath of the Gods*, che vi metterà nei panni di un eroe greco che deve affrontare una valanga di mitologici Dei per riconquistare il regno perduto.

IMPRESSIONS

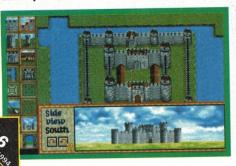
La Impressions sta dando gli ultimi ritocchi a ben quattro simulazioni strategiche! *Detroit*, disponibile sia per PC che per Amiga, sarà una simulazione economica del mondo dell'industria automobilistica, mentre in *Lords of the Realm* dovrete prendere le redini di un feudo medioevale e difenderlo da ribellioni, tradimenti e l'ingordigia dei signorotti limitrofi, con l'obiettivo finale di salire sul trono. Prevista per il momento solo la versione PC. *D-Day: The Beginning of the End*, come avrete già immaginato, esce puntualmente per sfruttare le celebrazioni del cinquantenario dello sbarco in Normandia del '44; potrete scegliere se controllare solo l'aspetto strategico, quello tattico o una combinazione dei due, utilizzando la stessa interfaccia di *The Blue & The Gray*. Infine sta arrivando anche *Breach 3*, il terzo episodio della fortunata serie di wargame tattici futuristici; come per i precedenti episodi, *Breach 3* è stato sviluppato dalla Omnitrend per Amiga e PC.

GAMETEK

Cominciamo subito con un nuovo simulatore spaziale che dovrebbe superare tecnologicamente *Strike Commander* e *X-Wing*. *Star Crusader*, questo il nome del gioco, presenta un sistema 3D avanzato, un'interfaccia utente

completamente riconfigurabile dal giocatore e ben undici navi da combattimento tra cui scegliere. Ma non si tratta semplicemente di un simulatore: dovrete anche prendere importanti decisioni strategiche. *Star Crusader* uscirà in settembre in versione CD-ROM e floppy disk. Continuiamo con *Hell*, un'avventura cyberpunk/thriller: la storia parla di un investigatore che lotta contro la corruzione fino ad arrivare ai cancelli dell'Inferno... Un'inferno tipicamente punk! Altra avventura alquanto intrigante è *Bureau 13*, in cui entrerete nei panni di agenti speciali governativi impegnati nello studio dei fenomeni paranormali. Il gioco uscirà su CD ROM.

Infine, arriviamo alla città di Kemo, isolata dal resto del mondo e trasformata in prigione. Voi, nei panni di un tassista, dovete fuggire in qualche modo, combattendo sulla vostra automobile. Stiamo parlando di *Quarantine*, un gioco in visuale soggettiva (con una grafica simile a quella di Doom) che unisce elementi di guida e di sparatutto. Uscirà per PC in ottobre, sia in versione CD-ROM che floppy disk.

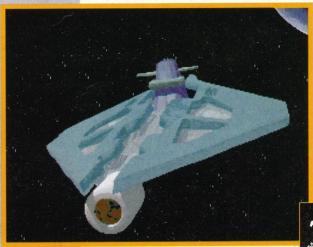
ECTS

SALES CURVE

Dopo aver riscosso un discreto successo con *Lawnmower Man* la Sales Curve Interactive ha deciso di lanciarsi a testa bassa nel mercato CD-ROM, cominciando la produzione del secondo titolo della serie (improvvisamente divenuta trilogia). Anche in questa seconda puntata impersoneremo il Dr. Angelo nel tentativo di fermare l'ormai onnipotente Cyberjobe, fra trabocchetti di ogni tipo, sparatorie virtuali e rompicapi cibernetici. Il tutto naturalmente condito da tonnellate di immagini in ray-tracing e filmati 3D. Il gioco avrà dimensioni a dir poco enormi, occupando infatti ben tre CD per la serie *7th Guest* non sei nessuno. Il gioco si intitolerà *Cyberwar* e sarà disponibile a partire da ottobre per PC CD-ROM e CD^{32}

GREMLIN

La casa di *Zool* e *Litil Divil* non era presente allo show, ma siamo riusciti a organizzare un incontro con la PR che ci ha dato una notizia che farà felice tutti i possessori di PC. Sta infatti per arrivare il momento di giocare al fantastico *Desert Strike*, che tanto successo ha riscosso su Mega Drive e Amiga. Per i pochi che ancora non lo conoscono, si tratta di uno sparatutto con molta tattica nel quale siamo ai comandi di un elicottero Apache in una serie di missioni in Medio Oriente. L'uscita è prevista per il mese di luglio.

INTERPLAY

La casa del "Signore degli Anelli" si butta in una serie di conversioni "enhanced" (e cioè migliorate) per CD-ROM, sia in versione PC che in versione Mac, nonché 3DO. Cominciando proprio da quest'ultimo citiamo *Battle Chess* e *Another World*. Per CD-ROM (versione PC), invece, abbiamo titoli molto interessanti quali *Star Trek: 25th Anniversary, Castles II Siege & Conquest, Sim City, Buzz Aldrin's Race into Space* e *Sim Ant*. Per Mac, invece, abbiamo in arrivo *Mario Teaches Typing, Star Trek, Castles II* e *Astro Chase*.
Per quanto riguarda i titoli originali, invece, possiamo cominciare da *Stonekeep*, un gioco di ruolo fantasy per PC CD-ROM. L'interfaccia utente è molto user-friendly e la storia sembra veramente interessante e coinvolgente. L'uscita è ora prevista per settembre (un altro ritardo!). Passiamo a *Zombie Dinos from the Planet Zeltoid*, un'avventura con elementi di azione e di edutainment in arrivo dopo l'estate in versione CD-ROM per PC e Mac. Gli amanti di Spock, Kirk e company sicuramente apprezzeranno la prossima uscita (non ancora definita) di *Star Trek: Starfleet Academy*, per PC. Si tratta di un simulatore di volo che permette di gestire la maggior parte delle astronavi della federazione. Fra poco, infine, dovrebbe essere disponibile *Space Federation*, una simulazione strategica spaziale alla conquista della galassia, che uscirà in versione PC.

ECTS

VIRGIN

La casa di Richard Branson oltre a essersi aggiudicata l'award come miglior casa produttrice di software dell'anno 1993, si è anche distinta per la qualità del software in mostra nel suo stand. Non è un caso, infatti, che girando per gli affollati corridoi dello show non si facesse altro che sentire frasi del tipo "Ma hai visto i giochi della Westwood?!". Effettivamente, nella marea di prodotti annacquati presentati all'ECTS, i demo dei geniacci di Las Vegas spiccavano inequivocabilmente.

Si parte con *Command & Conquer*, il seguito ideale di *Dune II*, di cui vi abbiamo già parlato in altri articoli. L'uscita prevista è per luglio, ma alcune voci lo vogliono ritardato per l'inizio dell'autunno. Da quanto abbiamo potuto vedere il titolo si annucia assolutamente spettacolare, giustificandone anche l'uscita in formato CD-ROM.
Il secondo titolo è quel *Lands of Lore II* che fino a qualche mese fa si pensava avrebbe sfruttato la solita grafica sullo stile di *Eye of the Beholder*...niente di più sbagliato! I Westwood hanno stupito tutti tirando fuori dal cilindro un fantastico ambiente tridimensionale con rotazioni fluide alla *Underworld*. L'impressione visiva è stupefacente e, considerando che dal punto di vista della giocabilità i prodotti Westwood raramente deludono, è lecito attendersi un signor K-gioco. Peccato che non sia ancora stata stabilita una data di pubblicazione definitiva.
Ma non è finita qui, è in arrivo anche il terzo episodio della serie *Fable & Fiends*. Il titolo non è stato ancora deciso, ma già si sa (e le immagini lo dimostrano) che il perfido Malcolm farà il suo ritorno sulle scene dei vostri monitor.
Oltre ai prodotti Westwood anche *Creature Shock*, della Argonaut Software, ha suscitato l'ammirazione di chi scrive. Probabilmente al momento di giocarlo non si rivelerà altrettanto impressionante - si tratterà infatti di una sorta di sparatutto su CD - ma visivamente ha pochi avversari e poi...chissà che Jez San non riesca nel miracolo di aggiungere un po' di interattività a questo genere di giochi. Altro titoli notevole è *11th hour*, il seguito di *7th Guest*, di cui abbiamo visto solo dei demo, anche se sembra chiaro che la struttura di gioco non verrà cambiata radicalmente. Non mancano i simulatori di volo con *Overlord* e *Werewolf* che promettono azioni di guerra su aerei ed elicotteri; ne abbiamo già parlato ed entrambi sembrano in grado di mantenere le promesse.

SIERRA

Sierra, Dynamix e Coktel presentavano un ampio catalogo di titoli. Si va da *Sierra Soccer*, un titolo sviluppato in Inghilterra, dalla giocabilità accettabile e con possibilità di gestire in modo abbastanza completo anche la sezione tattica. Previsto per Amiga alla fine di maggio.
Molto interessante, nonché già parlato nello speciale del CES, è *Outpost*, il fantastico simulatore di base spaziale di cui avevamo già parlato nello speciale del CES, è ulteriormente migliorato e si preannuncia davvero imperdibile per tutti gli amanti del genere. Se *Millenium 2.2* e *Deuteros* per voi erano il top, questo gioco farà sicuramente per voi. Troverete sicuramente la recensione sul prossimo numero.
Per *Battledrome* e *Aces of the Deep* bisognerà invece lasciar passare l'estate, ne riparleremo per l'ECTS di settembre. Ottimo sembra anche il nuovo prodotto Coktel, *Veltion*, sul quale sono appena cominciati i lavori, un titolo che comunque manterrà gli elevati standard audiovisivi della casa francese e ovviamente sarà disponibile per PC-CD-ROM.
A chiudere questa sfilza di titoli giunge *King's Quest VI* per Amiga, nelle versioni AGA e non, curato dalla Revolution (gli stessi di *Beneath a Steel Sky*), che dovreste trovare nei negozi mentre leggete queste righe.

UNO SHO
DIMENSI

La società di sviluppo che ha creato *Ultima Underworld* sta lavorando a un progetto molto ambizioso: un gioco tridimensionale che va oltre i modelli fisici visti fino ad ora e che propone un rivoluzionario sistema a sei dimensioni. Vediamo di capirci qualcosa di più con questa intervista a Doug Church.

La Looking Glass Technologies è la società che ha sviluppato *Ultima Underworld 1* e *2* per conto della Origin, tuttora gli unici giochi con visuale in prima persona veramente tridimensionali, in cui è anche possibile guardare in alto e in basso. Ora, dopo una pausa di 18 mesi, stanno per ultimare il successore ideale della serie Underworld, *System Shock*. Il gioco è qualcosa di più dei soliti arcade in prima persona come *Doom*, e promette di essere un capolavoro assoluto in termini di programmazione e giocabilità. Ne parliamo con Doug Church, un membro della software house.

Allora, come nasce *System Shock*?

Qualche tempo fa, dopo aver ultimato *Ultima Underworld 2*, decidemmo che, primo, avevamo fatto troppi giochi fantasy e, secondo, volevamo concentrare i nostri sforzi sulla realizzazione di un mondo tridimensionale più realistico con cui poter interagire. *System Shock* ne è il risultato.

Il gioco è ambientato in una stazione spaziale. Ci si risveglia da un sonno ringiovanitore per scoprire che SHODAN, il computer centrale, ha assunto il completo controllo della stazione, ora pattugliata da mutanti e robot armati. È necessario scoprire cosa è andato storto e rimettere a posto le cose combattendo, risolvendo enigmi ed esplorando... È un gioco dotato di visuale in prima persona e di uno scorrimento molto fluido simile a quello di *Underworld*.

System Shock ha un vero sistema di visualizzazione esadimensionale (6D), il che significa che è possibile guardare dappertutto, in su e in giù o lateralmente, al contrario di *UW* che sotto questo aspetto era più limitato. Inoltre disponiamo di un nuovissimo modello fisico completo di ogni sorta di effetti e abbiamo creato tonnellate di splendidi oggetti e strutture con cui interagire. La cosa più importante consiste nel dare al giocatore la sensazione di trovarsi in un ambiente ricco, interessante e attivo in cui muoversi.

Perciò non si tratta di un semplice sparatutto come *Doom* della id Software?

Wow, ce l'abbiamo fatta ad arrivare alla seconda domanda senza parlare di *Doom*! *System Shock* è più un'evoluzione di *Ultima Underworld*, senza troppe missioni basate su conversazioni del tipo "Vai da Bob da parte di Joe" che privilegia piuttosto l'azione. Inizialmente il gioco consisteva nel correre e sparare cercando di raggiungere il livello successivo, e tutti si divertivano come matti a fare solo quello, perciò è anche possibile giocarlo in questo modo. Ma *System Shock* si basa più sulla tensione che sul combattimento continuo e cerca di tenere il giocatore costantemente sulle spine mentre si chiede che cosa si nasconda dietro l'angolo: vogliamo sorprenderlo mentre lo spaventiamo e fornirgli un'infinità di cose con cui interagire.

Doom, invece, è un gioco d'azione puro: ci si limita a correre, prendere vari bonus, vincere i combattimenti e risolvere il livello. Quando si scrive un gioco come *Doom* bisogna possedere un sistema di combattimento incredibilmente buono e una serie di power-up devastanti e nel caso del gioco della id Software questi due elementi funzionano alla perfezione.

Di cosa siete fieri in *System Shock*? Cosa lo rende così piacevole da giocare?

Abbiamo sempre creduto che i giochi in prima persona siano più ricchi d'atmosfera e in *System*

Il giocatore è impegnato in combattimento con un robot ostile... sta utilizzando un'arma che spara proiettili ad energia verdi. Il display sulla destra mostra informazioni sul nemico mentre quello sulla sinistra mostra l'arma in uso e le munizioni rimaste. Il giocatore si abbassa per evitare il fuoco nemico, ecco perché la visuale in 3D sembra diversa in questa scena - notare l'inclinometro in alto al centro.

OCK A SEI
ONI

Shock abbiamo fatto di tutto per valorizzare questo aspetto. Per creare dell'atmosfera in un gioco le cose devono avere un aspetto reale ma anche dare la sensazione di esserlo. Perciò, oltre all'ambiente 3D, abbiamo una trama che va oltre il solito "È successo qualcosa di brutto, vai e ammazza tutti". È presente anche una punta di mistero che segue il giocatore mentre esplora la stazione spaziale cercando di scoprire cosa è successo realmente. Ci sono messaggi registrati da leggere durante il gioco e abbiamo cercato di renderli più complessi di un insipido "tira la leva e premi il pulsante" come se fossero stati scritti da una persona reale.

Certo, l'atmosfera da sola non basterebbe se non ci fosse anche modo di interagire con l'ambiente e dei momenti in cui l'ambiente "esce dai binari" per interagire con il giocatore. Perciò abbiamo creato dei posti dove si può aspettare il passaggio del robot di pattuglia per scivolare indisturbati alle sue spalle o una stanza in cui, una volta entrati, la porta si richiude dietro il giocatore e SHODAN compare sui monitor della parete, mentre le porte laterali si aprono liberando alcuni robot pronti a far fuoco.

Abbiamo inserito grafica e testi che scorrono sugli schermi dei monitor ed enigmi da risolvere osservando il contenuto di numerosi schermi. Ci sono porte chiuse da superare trovando una via alternativa oppure la tessera d'accesso, o ancora rompendo il pannello e cercando di manomettere i collegamenti.

Ci sono anche moltissimi oggetti da raccogliere, numerosi tipi di armi da utilizzare contro creature diverse - armi magnetiche efficaci solo contro i robot oppure ad aghi, che rimbalzano sulle corazze, ma sono micidiali per i mutanti. Si possono trovare anche apparecchiature neurocibernetiche da indossare, che provocano effetti particolari sul corpo e sul movimento del giocatore: piccoli jet che consentono di volare per periodi limitati, un dispositivo che permette una visione a 360°, un sistema di puntamento che riferisce quanto danno si infligge a una creatura... ma forse è meglio lasciare qualche sorpresa per i giocatori!

System Shock è un gioco dall'azione martellante, ma il vero obiettivo è stato rendere l'universo di gioco davvero coinvolgente e interattivo, "l'essere davvero là": questo è stato l'intento che ha motivato certe soluzioni raffinate.

Il giocatore sta sparando a un robot della sicurezza. Il dispositivo di puntamento dà alcune indicazioni sul danno inflitto e sull'efficienza dei suoi colpi. Utilizzando il dispositivo di visualizzazione a 360° il giocatore dispone di una vista tridimensionale dell'area alle sue spalle.

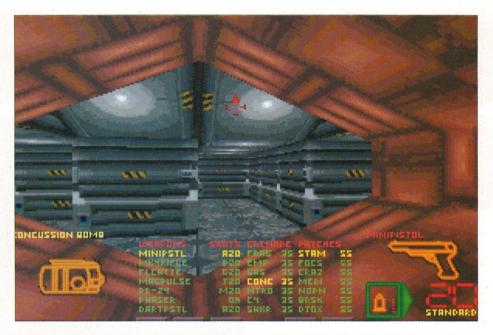
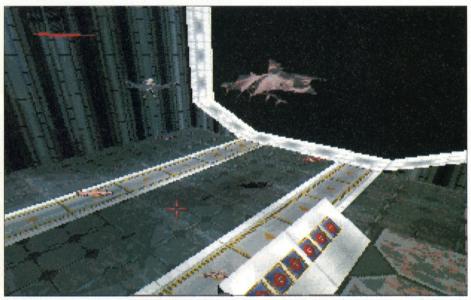
Cosa puoi dirci riguardo la programmazione di *System Shock*? Hai parlato di un sistema visivo 6D, a cosa ti riferisci?

Dunque, la realtà che viene generalmente percepita ha tre dimensioni per il movimento e tre per l'orientamento, in pratica la direzione in cui si sta guardando. In tutti i giochi che abbiamo visto sono presenti tre o quattro dimensioni totali: due o tre per la posizione e una per l'orientamento. In questo tipo di giochi non si può girare la testa o guardare su e giù, si guarda sempre nella direzione in cui ci si muove: questo è l'orientamento unidimensionale. Ciò permette ogni sorta di scorciatoia nel codice per aumentare la velocità del gioco.

Noi usiamo e scriviamo sistemi 6D perché vogliamo che il gioco sia quanto più realistico possibile: il giocatore può guardare su e giù o avere una visione che non è totalmente piatta, girare o inclinare di lato la testa, fare qualsiasi cosa, e questo complica parecchio le cose in fase di programmazione.

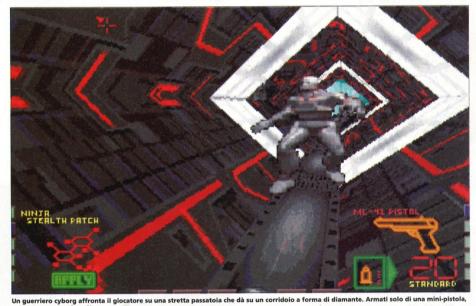
Quanto vi costa utilizzare un sistema 6D in termini di velocità?
Varia moltissimo a seconda della scena. Percorrere un semplice corridoio in cui le pareti non siano troppo inclinate e l'illuminazione non sia troppo complessa non grava poi molto sulle capacità di calcolo della macchina. Quando le cose diventano più complesse, invece, il frame rate può abbassarsi del 10-50% se confrontato con un sistema piatto "tradizionale" ben scritto. A quanto mi risulta, *Doom* è certamente il gioco con sistema visivo piatto più veloce (e anche il più bello), ed è per questo che potremo usarlo come paragone. Entrambi i giochi girano velocemente su un 66Mhz dotato di local bus e dannatamente lenti su un 25SX senza local bus. In confronto a giochi piatti con visuale in prima persona più lenti, il nostro motore 6D è più veloce del 20-100% circa a seconda del gioco preso in considerazione. Naturalmente si cercano di ottenere più frame al secondo possibili, sebbene sopra i 24 nessuno ci faccia più caso. Penso che 12/15 frame al secondo diano già una sensazione di movimento piacevole e fluida. Ci piacerebbe che il gioco girasse a questa velocità sulle macchine che lo utilizzeranno. Non è un problema per molti 486 con local bus, ma le macchine senza local bus hanno dei problemi a gestire i pixel sullo schermo. Perciò abbiamo esaminato tutta una serie di idee per aumentare la velocità dove volevamo, ad esempio su un 486/33 senza local bus in modalità full screen.

Ho un 486/33 con una scheda video molto lenta sulla mia scrivania; immagino che se avessi un Pentium non mi importerebbe di aumentare il frame rate, e in una scena semplice raggiungo la velocità di cui parlavamo senza troppi problemi, ma se vado in qualche posto molto complesso il frame rate scende attualmente tra i 6 e i 9. Abbiamo comunque messo a punto diverse idee per incrementare l'ottimizzazione e contiamo di riuscire ad incrementare sufficientemente la velocità.

Come consolazione, il 3D "vero" ci lascia carta bianca per realizzare cose magnifiche con il movimento. Per esempio, correndo nella realtà la testa si inclina naturalmente in avanti. Così, quando nel gioco si corre, la visuale si abbassa leggermente e torna alla giusta altezza non appena ci si ferma oppure, quando si spara con un'arma molto potente, il rinculo spinge indietro la testa di 5 o 10 gradi per un istante. Si può fare di tutto: ci si può sporgere in avanti o indietro, guardare su o giù, piegarsi, saltare, sporgersi lungo le pareti o arrampicarsi sui muri. Se poi si viene colpiti durante il combattimento, si viene gettati a terra. Sono tutte cose che aiutano a rendere il gioco più reale. Poi ci sono un paio di livelli alti centinaia di metri. È davvero spaventoso trovarsi a tutto schermo su una passerella larga mezzo metro e guardare in basso verso un abisso profondissimo, osservando alcuni mutanti a forma d'uccello volare lentamente più in basso. E poi si arriva a quei giganteschi hangar... non voglio rovinarvi la sorpresa svelandovi cosa troverete, ma vi assicuro che è fantastico!

Il giocatore si trova su un balcone e osserva un hangar. Alcuni mutanti volanti pattugliano il settore. In basso si trova un pannello di controllo per il funzionamento del campo di forza del ponte, uno dei quali può essere intravisto a distanza in alto.

Gli acceleratori grafici presenti da poco sul mercato come 3GA e le schede OpenGL potrebbero influenzare i vostri progetti?
Se l'Intel produrrà un chip che fa realmente moltiplicazioni e divisioni in tempo reale o se una di queste schede 3D diventerà uno standard e varrà la pena scrivere dei programmi che la utilizzino, potremo far perdere la testa ai giocatori con questo tipo di potenza. D'altra parte, però, è stato davvero molto difficile ottenere le specifiche delle schede dai produttori e, a dire il vero, la maggior parte delle schede sembra fare principalmente semplice ombreggiatura, utile solo se non si vuole lavorare in texture-map, cosa che noi invece facciamo. Queste schede non sono fondamentalmente ciò che vorremmo, quindi per ora dobbiamo risolverci i problemi a modo nostro.

Un'altra elemento positivo è che le industrie che producono sistemi operativi stanno finalmente scrivendo routine grafiche veloci, in modo da poter far girare questi giochi sotto Windows, o comunque in una finestra, in maniera decente. Non che possa accadere in capo a qualche settimana, ma dovrebbe essere presto possibile con OS/2 e le nuove versioni di Windows. La cosa per cui personalmente ucciderei, invece, è un paio di occhiali virtuali come il sistema che la Forte mostrava al CES. I nostri programmi che incorporano il modello 6D non sono fatti per operare su un monitor ed essere controllati da un mouse, ma con un sistema fissato alla testa, così da poter guardare in alto nel gioco semplicemente sollevando il capo e via dicendo.

A che punto si trova la programmazione di *System Shock*?
La trama è quasi interamente implementata,

Un guerriero cyborg affronta il giocatore su una stretta passatoia che dà su un corridoio a forma di diamante. Armati solo di una mini-pistola, potreste essere nei guai!

stiamo ultimando le ultime caratteristiche e i livelli sono quasi pronti. Dobbiamo ancora ottimizzare il numero di creature e oggetti per rendere il gioco equilibrato. Al momento se ne stanno occupando tre o quattro collaudatori.
Sarà terminato per la metà di giugno e arriverà nei negozi poco dopo.

In cosa si differenzierà la versione per CD-ROM?
Stiamo ancora finalizzando alcuni punti a questo riguardo nel nostro contratto con la Origin. Probabilmente conterrà brani digitalizzati invece che musica per la Sound Blaster e 30-40 megabyte in più di animazioni che abbiamo dovuto ridurre a 3-4 megabytes per farle entrare nella versione su disco... il nostro grafico ha prodotto tonnellate di splendide scene e disegni in *3D Studio* che abbiamo dovuto tagliare per la versione su disco. Possiamo anche utilizzare voci vere per i messaggi registrati invece che del semplice testo e via di questo passo.

Cosa c'è nei piani futuri della Looking Glass?
Volevamo dedicarci a un altro gioco in prima persona che si svolgesse parte in interno e parte all'esterno. *System Shock* è stato un banco di prova per molte delle idee iniziali da inserire nella parte in interno e poi abbiamo in cantiere un altro progetto che farà da battistrada per la parte esterna. Sta prendendo forma rapidamente e dovremo essere in grado di parlarne agli inizi dell'estate o giù di lì. In primo piano si avranno poligoni in texture-map illuminati e sullo sfondo ci saranno delle strisce di pixel raggruppati con una tecnica che assomiglia al voxel space usato in *Comanche*. Questo gioco utilizzerà il modello bipede a 12 snodi e speriamo di inserire delle persone animate realizzate in texture-mapping.

Poi c'è in progetto un simulatore di volo simile a *Stunt Island* della Disney, ma leggermente migliorato. Si concentra completamente sull'esperienza del volo, sulla sensazione di trovarsi su un vero aereo. Abbiamo avuto qui da noi uno dei migliori piloti acrobatici del mondo che poteva riconoscere il suo aereo anche solo dal diagramma della turbolenza alare.

Il gioco incorpora anche un terreno tridimensionale reso in texture-mapping con cambi d'altezza continui. A tutto schermo su un Pentium, la risoluzione di 640x480 raggiunge la velocità di 7 frame al secondo circa, mentre quella di 320x200 tocca le 16, perciò abbiamo ancora molto lavoro da fare per migliorare la velocità. Comunque è molto più veloce di qualsiasi gioco che fornisca quel livello di dettaglio. Questo simulatore è talmente buono che le persone che abbiamo invitato e che non hanno mai visto della grafica per computer lo guardano e dicono "Ah, ecco, naturalmente questo è un simulatore di volo" e non notano nessun particolare fuori posto!

Questo è lo scopo nelle simulazioni: si raggiunge una vittoria totale quando nessuno nota quanto lavoro è stato fatto.

Daniel Starr

Questo articolo è stato tratto dalla rivista interattiva "Game Bytes", una rivista creata grazie alla rete Internet e che potrete trovare e prelevare da BBK.

LE SPALLE COPERTE

Molta gente si potrebbe chiedere per quale motivo una società come la Looking Glass Technologies affidi i propri giochi a grandi distributori invece di produrli. Ebbene, la risposta è semplice: per soldi. Infatti, produrre un gioco richiede enormi investimenti: per stampare 40.000 manuali, 40.000 scatole e 400.000 dischi per *System Shock* e distribuirli c'è bisogno di un paio di milioni di dollari. Inoltre, le grandi compagnie come la Origin hanno personale per il marketing, le vendite e la distribuzione, perciò possono fare arrivare i giochi senza troppi problemi nei negozi. Se poi una software house piuttosto sconosciuta prova a piazzare sul mercato il proprio prodotto, per quanto bello e ben programmato possa essere, incontrerà numerosi ostacoli, come i rivenditori diffidenti che non ripongono sufficiente fiducia nel nuovo prodotto.
Sicuramente il produttore guadagna dieci volte di più, ma deve anche tirar fuori un bel po' di soldi. La Origin e la Looking Glass hanno un rapporto di interesse reciproco, il tipo di rapporto su cui si basa l'industria.

AVVENTURE DIGITALI

Continua il nostro viaggio attraverso gli elementi che compongono le avventure grafiche, uno dei generi preferiti dai videogiocatori di tutto il mondo. In questa seconda parte ci occuperemo degli aspetti tecnici della realizzazione di un'avventura.

Sono passati ormai i tempi in cui gli avventurieri si accontentavano di una trama intricata, di enigmi sconvolgenti o di labirinti impossibili, accettando magari una grafica scialba o un'interfaccia di controllo assurda. Oggi tutti gli aspetti della realizzazione tecnica di un'avventura, dalla grafica al sonoro, non sono più considerati "accessori", ma anzi determinano spesso la qualità del gioco e, di conseguenza, il successo di pubblico.

Le avventure grafiche assomigliano sempre più a realizzazioni cinematografiche e richiedono tempi e costi sempre maggiori

UN PO' DI STORIA...

Fino al 1985, il termine "avventura" indicava solo le stupende avventuri testuali della Infocom e le loro tetre imitazioni. Se, da un lato, chi era abituato a leggere romanzi si adattava perfettamente alle lunghe descrizioni di *MoonMist*, molti giocatori consideravano le avventure un terreno proibito e inaccessibile. Tuttavia, a metà degli anni Ottanta, i "genitori" della Sierra, Ken Williams e sua moglie Roberta, rivoluzionarono il mercato con *King's Quest I*, creando la prima interfaccia grafica: invece di affidare l'azione completamente al parser grammaticale, il protagonista veniva spostato realmente per lo schermo dal giocatore, che doveva preoccuparsi di avvicinarsi agli oggetti o di uscire fisicamente dalla locazione. Da allora si è andati via via migliorando nella resa grafica, attraverso una serie impressionante di Quest della Sierra (tra cui le fortunatissime *Space Quest* e *Police Quest*) che raffinavano a ogni capitolo l'interfaccia. Il secondo "turning point" delle avventure grafiche avviene nel lontano 1987, con l'uscita dell'indimenticabile *Maniac Mansion* , che abolisce del tutto il parser da tastiera, sostituendolo con una decina di verbi molto "aperti", come Apri, Spingi o Aziona.

Grazie alla serrata competizione tra le case software, come la Sierra e la Lucasfilm, e al travolgente sviluppo dell'hardware, le interfacce, la grafica e il sonoro delle avventure hanno conosciuto un incredibile sviluppo. Utilizzando le grandiose prestazioni grafico-sonore dell'Amiga e le schede grafiche del PC, dalla vetusta EGA alle moderne SVGA, la grafica acquistò sempre un peso maggiore nelle avventure, sia per quanto riguarda gli spettacolari fondali a cui siamo ormai abituati, sia per le interfacce grafiche di controllo che permettono di spostare il nostro alter ego al silicio in modo sempre più realistico e, allo

Le avventure della Sierra hanno tutt'ora un'interfaccia leggermente più scomoda rispetto a quelle della Lucas ma...

...con *Gabriel Knight* le cose sembrano destinate a evolversi rapidamente. Da questa lotta gli avventurieri ci guadagneranno.

L'approccio della Legend è stato finora abbastanza staccato dalla tendenza generale, appoggiandosi ancora a un'interfaccia testuale.

Con *Maniac Mansion* la Lucas è entrata nella storia. Poter controllare più personaggi aggiungeva profondità al gioco.

In ogni caso, gli elevatissimi livelli artistici guadagnati dalle ultime creazioni avventurose richiedono staff di produzione sempre più ampi e specializzati: servono sceneggiatori, grafici, musicisti, rumoristi, attori veri da digitalizzare nei movimenti e nelle pose, speaker per le voci dei personaggi, mentre i programmatori sono posti in secondo piano. Le avventure grafiche, dunque, assomigliano sempre più a realizzazioni cinematografiche e richiedono tempi e costi sempre maggiori. La soluzione migliore per contenere l'incredibile mole di dati, digitalizzazioni e animazioni grafiche sembra essere proprio il tanto osannato CD ROM, che mette a disposizione delle software house ben 640 Mb agli autori. Questo supporto è per ora limitato dalla bassa velocità di trasferimento dei dati e dall'elevato tempo di accesso ai medesimi. La tecnologia è comunque in rapida evoluzione e i difetti citati dovrebbero essere superati definitivamente nel giro di un paio di anni.

stesso tempo, semplice e intuitivo. Anche il sonoro, che agli inizi era semplicemente ignorato, ora ha raggiunto dei livelli qualitativi inimmaginabili, sfruttando a fondo i chip dell'Amiga o le potentissime schede sonore dei Compatibili, dalla semplice AdLib alla SoundBlaster, fino alle recenti schede a 16 Bit, come la SoundBlaster 16 o la Roland SCC-1.

Purtroppo molte case di software non hanno ancora superato la barriera della risoluzione standard della VGA (320x200 a 256 colori) e, salvo qualche eccezione, come le avventure della Legend o *Dark Seed*, della CyberDreams, gli avventurieri per ora devono ancora rinunciare a risoluzioni grafiche più sofisticate. Del resto, schermate con una risoluzione di 640x400 occupano quattro volte lo spazio di quelle standard, di conseguenza è probabile che fino all'avvento di avventure "CD-ROM only" non godremo di schermate SVGA a tutto schermo.

Le nostre avventure, dopo essere state rivoluzionate nella grafica dal passaggio EGA-VGA, hanno conosciuto una nuova dimensione grazie al geniale sistema interattivo iMUSE (interactive MUsic and Sound Effects), sviluppato dalla LucasArts e implementato per la prima volta in *Monkey Island II*, che adegua la musica e gli effetti sonori al contesto dell'azione, non limitandosi a rendere graduale e senza "stacchi" il passaggio da una musica a un'altra, ma variando e intensificando la melodia stessa a seconda dell'azione che si sta compiendo.

A metà degli anni Ottanta, i "genitori" della Sierra, Ken Williams e sua moglie Roberta, rivoluzionarono il mercato con *King's Quest I*, creando la prima interfaccia grafica

COME CONTROLLARE IL RE...

Un'interfaccia di controllo è il mezzo attraverso il quale il giocatore può controllare il proprio personaggio e agire all'interno del mondo simulato: in pratica è il passaporto tra voi e il divertimento elettronico.

Mentre in uno sparatutto o in una simulazione calcistica l'interfaccia è gestita attraverso periferiche dedicate, come joystick o joypad, parlando di avventure il discorso diventa molto più complesso: come abbiamo visto, un'avventura risulta divertente e accattivante solo se offre degli enigmi logici, una trama abbastanza aperta (ne abbiamo parlato nel numero scorso) e un'ambiente grafico e sonoro piacevole. Tuttavia questi elementi sarebbero totalmente inutili, se il giocatore si trovasse isolato dall'avventura per colpa di un'interfaccia ostica o poco flessibile.

Infatti le prime avventure, quelle testuali della Infocom, erano riser-

Sam & Max l'ultima creazione della casa di George Lucas dava molto più spazio alla grafica che alla parte a icone.

L'approccio francese all'avventura è sempre stato abbastanza inusuale ma si distingue per la spinta innovatrice.

Beneath a Steel Sky ha segnato l'ingresso di un grande del mondo del fumetto nei videogiochi: Dave Gibbons.

Il futuro si chiama Activision? Per il momento sì, grazie all'interfaccia estremamente innovativa di Return to Zork.

vate ai pochi eletti che avevano sia una buona conoscenza dell'inglese, sia una discreta immaginazione, necessaria per calarsi tra le righe della descrizione testuale e "vedere" uscire dal monitor draghi, principesse o mostri. Ancora oggi alcune software house preferiscono questo genere di interfaccia, magari migliorata da stupende schermate grafiche statiche, che mostrano le varie locazioni dell'avventura; la Legend, per esempio, continua a sfornare avventure testuali, anche se arricchite da numerosi "quadri", come la serie *Spellcasting* o i due episodi fantascientifici di *Homeworld*. Questo genere di approccio garantisce una libertà di azione molto ampia, ma ovviamente è limitato a chi ha una buona conoscenza dell'inglese.

Tuttavia i programmatori hanno sempre cercato di superare il parser testuale: il primo passo, come abbiamo già detto, è stato mosso con *King's Quest I* (1985), in cui il giocatore spostava il proprio eroe, visto in terza persona, su un fondale grafico, e inseriva i comandi attraverso un limitato parser "verbo+oggetto".

La supremazia della Lucas Arts è ancor oggi indiscussa, ma la Sierra incalza sempre più da vicino

Naturalmente questa interfaccia ha migliorato i rapporti tra giocatore e avventura, permettendo a un grande numero di persone di affacciarsi su questo incredibile e multiforme genere. Il distacco totale dell'avventura grafica/arcade da quella testuale avviene con l'intramontabile *Maniac Mansion* della LucasFilm: il giocatore controllava il proprio eroe nello stesso modo di *King Quest*, e non inseriva manualmente il verbo e l'oggetto, ma cliccava su una limitata lista già pronta. Questa interfaccia si è rivelata così geniale, flessibile e intuitiva che è rimasta quasi immutata in tutte le avventure della LucasArts, e può vantare una serie impressionante di imitazioni più o meno riuscite. La stessa Sierra ha abbandonato la sua vecchia interfaccia a "parser grafico" per passare a una "point'n'click" gestita completamente via mouse e che assomiglia, sotto molti punti di vista, allo SCUMM della LucasArts. Paradossalmente, la LucasArts nella sua ultima produzione, *Sam & Max*, ha implementato un'interfaccia del tutto simile a quella della Sierra! Bisogna considerare, però, la natura particolare del gioco, non si esclude un ritorno alle origini già nei prossimi prodotti.

D'altra parte molte software house tentano di creare un'interfaccia grafica sempre migliore: per esempio, la Westwood per le due avventure sviluppate (*Legend of Kyrandia* e *Hand of Fate*) ne ha ideata una molto diretta, in cui il puntatore ricopre, a seconda dei casi, diverse funzioni. Purtroppo l'eccessiva semplicità di questo sistema ha ridotto lo spessore delle trame e ha condizionato pesantemente l'interattività narrativa.

Piuttosto originale l'interfaccia grafica della Delphine Software, applicata, con varianti, in *Future Wars*, *Operation Stealth*, e *Cruise for a Corpse*. L'utilizzo della grafica poligonale ha consentito agli autori francesi delle soluzioni impossibili per i loro colleghi d'oltreoceano. Interessante anche il tentativo realizzato dalla Revolution Software con *Lure of the Temptress* e *Beneath a Steel Sky*, il cui sistema Virtual Theatre, pur riprendendo l'approccio già visto nei giochi Sierra e Lucas, consente ai personaggi di contorno di vivere vite indipendenti alle azioni del giocatore, inserendo nell'avventura un elemento tipico dei giochi di ruolo: i personaggi non giocanti. Che sia un primo passo verso la fusione dei due generi? Certo è che, con le macchine sempre più potenti messe a disposizione dei giocatori, la creazione di un universo di gioco completo e credibile si sta avvicinano sempre più.

Un discorso a parte meriterebbe *Return to Zork*: l'interfaccia implementata, moltiplicando in modo considerevole le mosse possibili rispetto agli altri sistemi point'n'click, permette una grandiosa libertà d'azione che, conseguentemente, accresce di molto la difficoltà del gioco. Siamo all'alba di un nuovo concept per l'avventura grafica, staremo a vedere gli sviluppi che prevedono un "remake" della famosa avventura testuale *Planetfall*! Molti aspetti del "pianeta avventura", indagato in questa occasione, potrebbero essere ampliati - speriamo comunque di aver dato un quadro sufficientemente organico della situazione, la quale, peraltro, è in costante evoluzione e dunque difficilmente fotografabile.

Le valutazioni di merito sono abbastanza chiare: la supremazia della Lucas Arts è ancor oggi indiscussa, ma la Sierra (con avventure del calibro di *Gabriel Knight*) incalza sempre più da vicino, e un certo numero di software house minori cercano di inserirsi in questo duopolio con titoli interessanti e per certi versi innovativi (è il caso di Westwood, Legend e poche altre). In attesa di *The Dig*, consoliamoci pensando che, comunque, la rivoluzione è alle porte.

Luca Morisi

NOVITÀ ASSOLUTA

COMUNICATOR

ACCESSORIO CHE TI PERMETTE DI COLLEGARE IL CD-32 A QUALSIASI AMIGA.

Hai un CD-ROM per Amiga che ti permette di gestire Software su CD, Foto-CD, Filmati M-PEG, CD-Audio e giochi per CD-32.

TELEFONARE

DIGITALIZZATORI VIDEO PER AMIGA

VIDI 12
L. 269.000

VIDI 12 RT
L. 649.000

VIDI AMIGA 24
£. 849.000

Scheda grafica
PICASSO-2 24BIT
emulazione AGA-16M colori 800x600 risoluzione max. 1600x1200 con TV-PAINT
L. 849.000 (2MB V-RAM)

CONTROLLER SCSI PER AMIGA

OKTAGON SCSI2
espandibile fino a 8MB ram
16bit transfer rate 2MB/sec
L. 299.000

FASTLANE Z3 SCSI2
espandibile 64MB (256MB opzionale) 32bit trasfer rate 10MB/sec
Telefonare

REAL 3D CLASSIC

PROGRAMMA DI GRAFICA IN RAY TRACING
L. 259.000

MEMORY CARD PCMCIA PER AMIGA 600 E 1200
2MB L. 299.000
4MB L. 549.000

DRIVE INTERNO 1760 PER A1200 E A4000
£. 299.000
DRIVE INTERNO PER AMIGA
L. 149.000

NEW

MULTIFACECARD III
PER AMIGA 2000/3000/4000 1 PARALLELA BI-TRONICS, 2 SERIALI 115200 BAUD
L. 249.000

AMIGA 1200

68020/14MHz-kICK 3.0
2MB chip ram
e chipset AGA 32 bit
Desktop dynamite
5 software in dotazione
L. 749.000

DELUXE PAINT IV AGA
L. 249.000

HARD DISK per A600 e A1200

60mb	L.	449.000
80mb	L.	549.000
120mb	L.	649.000
170mb	L.	749.000

SCANNER A COLORI
EPSON GT 6500
CON SOFTWARE AMIGA
L. 1.950.000

AMIGA 4000

Il computer professionale
Ecco un esempi di aziende che lavorano su Amiga per produzioni video
Fininvest-US Navy-NASA

68040/25MHz-Kick 3.0
2MB chip ram-4MB fast
Chipset AGA 32bit 16M colori Telefonare

68EC030/25MHz-Kick 3.0 - 1MB chip ram-1MB fast
Chipset AGA 32bit 16M colori Telefonare

CD-ROM PER AMIGA 2000/3000/4000 INTERNO
L. 749.000

PHOTOWORKS
Elaboratore di immagini Photo-CD
L. 299.000

COMMODORE CD 32
L. 649.000

FAX-MODEM ESTERNO 14.400
a sole
L. 449.000

DISK EXPANDER
LA NUOVA UTILITY PER RADDOPPIARE LA CAPACITÀ DEL TUO HARD DISK
L. 99.000

Drive Esterno 1,76 Mb per AMIGA

L. 299.000

TASTIERA KAWAI
L. 499.000

GVP -- G-LOCK
Super-VHS
L. 949.000

PREZZI IVA COMPRESA

PACIFIC
STRIKE™
LA PIU GRANDE SIMULAZIONE DI
COMBATTIMENTO AEREO MAI VISTA!
DISPONIBILE PER PC
IN ITALIANO
ORIGIN®

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE

DOOM (Id Software)

Il perfezionamento di *Wolfenstein 3D* con una grafica eccezionale, un sonoro coinvolgente e la possibilità di giocare con il modem e in rete: una realismo tale da far venire i capogiri.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII PART TWO: SERPENT ISLE (Origin)

Il GdR ultra-totale. Solo Ultima VII Part Two poteva superare Ultima VII Part One, e solo Richard Garriot poteva superare Richard Garriot! Un ambiente ricostruito alla perfezione con un alto livello di realismo. Come un romanzo.

SPORT

GOAL (Virgin)

Dino Dini ce l'ha fatta! Il trono è di nuovo suo! Un livello di controllo sui giocatori mai visto prima per la simulazione calcistica migliore sul mercato. A quando *Sensible 2*...?

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Eta della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

RETURN TO ZORK (Activision)

Torna al sucesso e detronizza *The Secret of Monkey Island 2* dall'olimpo delle avventure: il mondo di *Zork* della Infocom è stato completamente rinnovato, dal genere testuale al Full Motion Video.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

INDY CAR RACING (Virgin)

La ricercatezza nel dettaglio e la bellezza della grafica, nonché il notevole realismo, di questo titolo sono riusciti a scalzare dal suo trono *Formula One Grand Prix* della Microprose.

PICCHIADURO

MORTAL KOMBAT (Virgin)

Questo gioco ha fatto storia sia sui coin-op che su tutte le piattaforme console su cui è stato convertito. Finalmente giunge anche su PC e Amiga: eccezionale sotto tutti gli aspetti.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO

TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il SNES è arrivato anche in Italia, questo grande classico è disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

Si ringrazia Pergioco (Milano) e Newel (Milano).

NOTA BENE In questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito. Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

UFO Enemy Unknown

Vi ricordate i vecchi telefilm di UFO Distruggete Base Luna? Raccontavano le vicende del comandante Ed Straker e della sua banda di allegri specialisti impegnati nella lotta contro i rappresentanti di una malvagia razza aliena. Ora la Mythos Games riprende lo stesso tema nel gioco che, a tutti gli effetti, rappresenta il seguito del mitico *Laser Squad*.

La mappa globale, dalla quale si segue l'andamento strategico della campagna contro gli alieni.

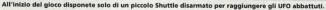
Siamo nell'anno 1999 e le nazioni della Terra sono, come al solito, impegnate a guerreggiare e a invocare la pace tra i popoli. All'improvviso, un nemico sconosciuto e inatteso appare letteralmente dal nulla. Mentre oggetti volanti non identificati iniziano ad apparire con inquietante regolarità nei cieli notturni, da più parti giungono preoccupanti rapporti che parlano di terrificanti incontri con gli equipaggi degli UFO e, addirittura, di rapimenti. Inizialmente le nazioni coinvolte tentano di opporsi con le proprie forze alla minaccia venuta dallo spazio, ma ben presto diventa chiaro che gli E.T. sono in possesso di armi e tecnologie enormemente superiori a quelle terrestri e che solo uno sforzo congiunto potrà scongiurare la minaccia di un'invasione. I rappresentanti delle nazioni economicamente più potenti decidono quindi che l'unica soluzione creare una forza multinazionale di ricerca e combattimento, il cui compito sarà sfruttare tutti i mezzi messi a disposizione dalla tecnologia e dalla ricerca scientifica per investigare e sconfiggere la minaccia aliena (con l'accordo, naturalmente, di tornare a farsi la guerra una volta finito il tutto). Così, di necessità in virtù, anche nazioni che preferirebbero un'epidemia di vaiolo piuttosto che collaborare con il vicino si vedono costrette a finanziare il progetto di difesa planetaria. È inutile dire che proprio voi siete stati messi a capo di questa organizzazione, la Extraterrestrial Combat Unit, o XCOM. Il vostro compito è di difendere la Terra a ogni costo, e a vostra disposizione avete soldati perfettamente addestrati, armi leggere e pesanti di ogni tipo, aerei da combattimento, laboratori, centri di produzione, e ingegneri e scienziati altamente qualificati. Ma se già la missione da compiere non è facile, più di una sorpresa vi attenderà durante il lungo e faticoso cammino verso la vittoria...

Nonostante una volta completato il gioco, le sorprese non siano più tali, gli scontri contro gli alieni sono così divertenti che il coefficiente di "rigiocabilità" resta elevato anche a distanza di tempo

UFO - Enemy Unknown è un gioco tattico/strategico che ricostruisce ogni aspetto della lunga lotta contro gli alieni, dall'amministrazione dei fondi assegnati dall'O.N.U. agli scontri tattici contro gli extraterrestri nelle città e nei territori più remoti del pianeta. All'inizio del gioco l'O.N.U. vi mette a disposizione una base già costruita e un "pool" base di armi, soldati, scienziati, ingegneri e finanziamenti.

La schermata di combattimento aria-aria. Potete scegliere tra tre diversi approcci, da cauti a avventati; fate attenzione, però, perché gli UFO rispondono al fuoco, e possono eliminare abbattervi.

Ogni soldato dispone di una schermata di questo tipo che mostra gli oggetti trasportati: armi, ar mature, bombe a mano e caricatori.

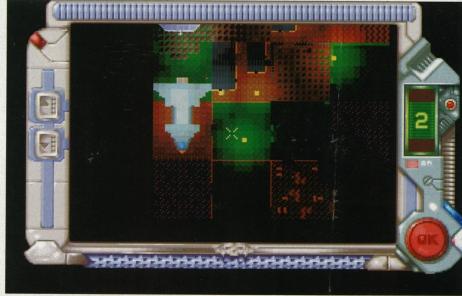
All'inizio del gioco disponete solo di un piccolo Shuttle disarmato per raggiungere gli UFO abbattuti.

Gli alieni hanno la cattiva abitudine di tendervi imboscate, soprattuto quando hanno le spalle al muro.

La prima decisione da prendere riguarda la locazione della base; il raggio dei nostri mezzi, infatti, non è illimitato, e ogni base può "coprire" solo una determinata area geografica. Dal momento che le nazioni che partecipano al progetto possono aumentare o diminuire il proprio supporto finanziario in base a quanto la XCOM ha fatto per difendere il loro territorio, è bene iniziare le proprie operazioni in una zona densamente popolata come l'Europa o l'Estremo Oriente.

Ogni base è in realtà un'insieme di installazioni e centri di produzione/ricerca. Un'apposita schermata permette di vedere la disposizione degli edifici dall'alto e di accedere alle varie attività che avvengono al loro interno. Queste attività vanno dall'organizzazione delle squadre militari che combatteranno gli alieni sul campo, alla gestione delle risorse umane ed economiche dedicate alla ricerca e alla realizzazione di nuove tecnologie. Ogni edificio della base ha una sua specifica funzione, e nuovi edifici possono essere costruiti durante il gioco qualora ve ne sia la necessità.

Per esempio, militari e civili devono avere degli alloggi dove riposare, ed è necessario costruirne di nuovi prima di poter assumere altro personale. Allo stesso modo, una base senza hangar non potrà ospitare aerei da combattimento, mentre una senza laboratori non potrà ricercare nuovi "gadget".

La parte strategica del gioco si svolge nella schermata della base e in una seconda schermata che raffigura il globo terrestre. È su questa mappa che gli avvistamenti di UFO vengono segnalati. Quando un UFO viene avvistato, può trovarsi in volo oppure al suolo. Se si trova in volo, può essere intercettato da un caccia che decollerà da una delle nostre basi.

I combattimenti aria-aria sono molto stilizzati: una piccola schermata mostra l'UFO visto dal radar dell'aereo, mentre un set di icone permette di decidere la strategia d'attacco, tra prudente, normale e avventata. Nel primo caso è probabile che l'UFO riesca a sfuggire, mentre nel terzo si corre il rischio di distruggerlo completamente. Il nostro obiettivo, infatti, non è

Lo scanner portatile è utile per esaminare la situazione dall'alto e verificare la posizione dei nemici avvistati.

eliminarlo, ma costringerlo a un atterraggio di fortuna che permetterà l'invio sul luogo di una squadra di soldati. Una delle prime conclusioni raggiunte dalla XCOM, infatti, è che non sarà possibile vincere la guerra senza entrare in possesso di informazioni sulla tecnologia e sulla fisiologia degli alieni, ed ecco quindi la necessità di recuperare intatti corpi, reperti e, se possibile, alieni vivi da interrogare.

Una volta che un UFO è atterrato (di sua spontanea volontà o perché è stato abbattuto), viene il momento di inviare i nostri uomini sul luogo dell'"incontro ravvicinato". Ed è qui che *UFO* entra davvero nel vivo. Gli scontri tattici, che occupano circa l'80% del tempo di gioco, si svolgono su una mappa in 3D

Purchase/Hire Personnel

Current Funds>$2 952 000 — Cost of Purchases>$0

ITEM	COST PER UNIT	QUANTITY
Soldier	40 000	0
Scientist	60 000	0
Engineer	50 000	0
SKYRANGER	500 000	0
INTERCEPTOR	600 000	0
Stingray Launcher	16 000	0
Avalanche Launcher	17 000	0
Cannon	30 000	0
Stingray Missile	3 000	0
Avalanche Missile	9 000	0
Cannon Rounds(x50)	1 240	0
Tank/Cannon	420 000	0
HWP Cannon Shells	200	0
Tank/Rocket Launcher	480 000	0
HWP Rockets	3 000	0
Pistol	800	0

OK — Cancel

Con i fondi graziosamente assegnati dalle nazioni del mondo possiamo comprare tante belle cosine... e anche rivenderle, quando non servono più!

UFO
Enemy Unknown

UFO è un gioco semplice nei suoi meccanismi, ma che richiede una certa esperienza per essere affrontato nel modo migliore. In queste pagine abbiamo pensato di fornirvi un tutorial su come iniziare una partita nel modo migliore. Aggiungete un po' di esperienza in combattimento, e scoprirete che non vi sarà difficile ridurre le città che dovrete salvare come quella che vedete al centro...

1 Innanzitutto occorre decidere dove sorgerà la nostra prima base. È meglio scegliere un'area popolata, in modo da proteggere molti paesi e ricevere la loro gratitudine sotto forma di fondi. Noi abbiamo deciso di costruirla proprio a Milano...

16 Dopo qualche mese di gioco diventa utile consultare i grafici che illustrano l'attività degli alieni nelle varie regioni del mondo. Se una nazione viene sorvolata con monotona regolarità, è possibile che gli E.T. abbiano una base nelle vicinanze...

15 Tra gli oggetti che è possibile ricercare subito c'è l'utilissimo kit medico, capace di salvare la vita ai preziosi soldati sul campo di battaglia. L'individuatore di movimento non è altrettanto utile, mentre per le armi al laser ci sarà tempo in futuro.

14 Sviluppare in fretta nuove tecnologie è fondamentale ai fini della vittoria finale. Per questa ragione, aumentare fin dall'inizio l'organico degli scienziati è una buona scelta. Già che ci siamo, acquistiamo anche un robot blindato lanciamissili.

13 Sul luogo del combattimento abbiamo potuto raccogliere alcuni interessanti reperti, e il cadavere dell'avversario ucciso. Gli scienziati si mettono subito al lavoro per scoprire il più possibile sui nostri sconosciuti nemici.

12 Alla base non sono molto contenti di come è andata. La vita di un marine in cambio di un solo alieno è un prezzo troppo alto da pagare. Il morale è alto ma la valutazione complessiva è bassa... E per fortuna che questa volta ce ne era uno solo...

2 Una cosa da fare subito, se si ha il denaro è costruire "centri di sorveglianza": basi secondarie dotate solo di dispositivi di ricerca. Gli intercettori a lungo raggio possono così intervenire anche in regioni che non si trovano sotto la nostra copertura radar.

3 L'equipaggiamento caricato di base sul velivolo d'assalto è molto scarso. Meglio imbottirlo con un lanciamissili portatile e qualche granata in più prima di partire per la prima azione.

4 Il radar avvista il primo UFO. Suonano gli allarmi, e i piloti corrono ai loro intercettori. È arrivato il momento di verificare se tutto il denaro speso fin'ora servirà a qualcosa...

5 Il radar di bordo segnala la presenza di un piccolo disco volante, probabilmente monoposto. Possiamo abbatterlo facilmente, ma il nostro obiettivo non è distruggerlo bensì costringerlo ad atterrare. Optiamo per un attacco di intensità normale, e la manovra riesce.

6 Emozionati come scolaretti il primo giorno di scuola, i nostri marine arrivano sulla scena dell'atterraggio di fortuna. È notte, e il buio può nascondere mille insidie. Come prima cosa è opportuno uscire dal velivolo e coprire con le armi la maggior area possibile di territorio.

7 La mappa elettronica mostra la posizione dell'UFO e due gruppi di case. Dal momento che gli alieni scesi dai dischi spesso si nascondono proprio negli edifici, mandiamo due uomini a ispezionare cautamente il più vicino di essi.

8 La perlustrazione non scopre nulla di interessante. La squadra avanza ad armi spianate verso il secondo gruppo di granai in legno. Tanto per non correre rischi, un marine tirerà giù la parete principale con il suo lanciamissili, mentre gli altri saranno pronti a fare fuoco.

9 BOOOUM! Metà edificio salta in aria, ma nessun alieno appare davanti ai nostri occhi. A quanto pare ci sono E.T. che preferiscono altri nascondigli. Dove sarà?

10 ZAP!!! TCHWINNNNG!!! Mentre noi facevamo i fuochi d'artificio, il marziano si era appostato nel frutteto alle nostre spalle, protetto dal buio della notte, e ora ha aperto il fuoco uccidendo una coraggiosa marine. Alieni-Terrestri 1-0...

11 Vendetta, tremenda vendetta! Il soldato armato di lanciamissili ricarica rapidamente. Una striscia di fuoco attraversa la notte, e il boschetto di mele si trasforma in una desolazione di frutta cotta e brandelli di alieno. Ai danni ci penserà l'assicurazione...

Gli aerei da caccia sono l'arma a lungo raggio più efficace contro gli UFO, ma devono essere supportati da squadre di soldati.

L'"Ufopedia" è una raccolta di informazioni su tutto ciò che si è trovato nel gioco. Qui vediamo le caratteristiche di un'arma al laser.

Una buona alternativa a UFO è lo spettacolare *Battle Isle 2* della Blue Byte, recensito nello scorso numero. La scala dei combattimenti è strategica, ma il sistema di gioco è molto simile e la varietà delle situazioni ancora maggiore. Un altro gioco consigliatissimo è il "bladerunneriano" *Syndicate* della Bullfrog, nel quale però l'azione si svolge in tempo reale (con maggiore frenesia ma meno tempo per la pianificazione tattica). Infine, l'annunciato *Breach 3* della Omnitrend, si propone come il gioco definitivo di combattimenti tattici nel futuro. Chi vivrà vedrà...

Se pensate che questo UFO sia grosso, dovreste vedere quelli a tre piani. Sembrano le astronavi di Vega...

Una battaglia notturna in città. Questi alieni-serpente sono pericolosissimi, ma il nostro marine ha già preparato il lanciamissili!

isometrico che raffigura i dintorni del luogo in cui il disco volante è sceso a terra. Questi dintorni rispecchiano la realtà geografica della zona, e il programma ricostruisce mappe raffiguranti di volta in volta foreste, deserti, ghiacci, campi coltivati, villaggi di campagna, città, installazioni aliene e perfino la nostra base, nel caso che gli alieni decidano di attaccarla. Inoltre, tutte le mappe sono costruite su più livelli, fino a quattro, e nel caso di case e astronavi, non è raro che queste siano costruite su più piani. La battaglia può svolgersi di giorno o di notte, e nel secondo caso la visibilità sulla mappa è realisticamente limitata. I nostri soldati iniziano sempre a bordo del velivolo che li ha portati sul luogo. Una fase di preparazione iniziale permette di scegliere l'equipaggiamento trasportato da ogni soldato, che comprende non solo armi leggere o pesanti (fucili d'assalto, granate, lanciamissili, armi al plasma...) ma anche dispositivi di supporto, come i medikit o gli analizzatori di movimento, che permettono di individuare gli alieni anche se si trovano al di fuori della linea di visuale.

Il programma ricostruisce mappe raffiguranti di volta in volta foreste, deserti, ghiacci, campi coltivati, villaggi di campagna, città, installazioni aliene e perfino la nostra base, nel caso che gli alieni decidano di attaccarla

All'inizio della battaglia il terreno di gioco è quasi completamente celato. Sono infatti visibili solo i particolari del paesaggio che si trovano entro il campo visivo dei nostri uomini (un angolo di circa 90° davanti a ogni soldato). Una delle prime cose da fare, quindi, è "guardarsi intorno": muovere con prudenza i propri uomini fuori dal mezzo di trasporto e fargli gettare una rapida occhiata in giro. Si tratta di un'esigenza poco realistica, perché, essendo la squadra arrivata con un velivolo, si dovrebbe presumere che ci sia stato tutto il tempo per gettare un'occhiata alla zona dall'alto. Questa scelta di design, però, aggiunge un notevole elemento di tensione e incertezza al gioco. Non è affatto raro, infatti, che alcuni alieni si appostino proprio nelle vicinanze della zona di atterraggio, pronti a folgorare il primo fesso che mette fuori il naso...

La battaglia è divisa in turni: prima muovono i soldati e poi gli alieni. Ogni soldato ha a sua disposizione un certo ammontare di "Unità di Tempo" (all'inizio 50-60) e ogni azione effettuata in un turno richiede la spesa di un certo ammontare di queste unità. Per esempio, afferrare una granata dalla cintola ne richiede 4, armarla circa 30 e lanciarla 15.

Muoversi di un riquadro richiede un tempo variabile in base alla difficoltà del terreno, mentre anche sparare implica spese di tempo diverse che dipendono dal tipo di arma e da come si intende utilizzarla.

In generale, con ogni arma si può effettuare fuoco mirato o fuoco istintivo. La precisione, nel primo caso, è molto maggiore, e così pure la spesa in unità di tempo. Alcune armi possono sparare in fuoco automatico una raffica di tre colpi, con una spesa di tempo limitata ma una precisione alquanto scarsa.

Il valore di precisione, che è dato dalla media tra la precisione intrinseca dell'arma e quella del soldato che la impugna, indica di quanto il proiettile rischia di deviare dalla traiettoria di tiro teorica. Per questa ragione, sparare a un bersaglio vicino significa fare quasi sempre centro anche se la precisione è bassa, mentre i bersagli più lontani richiedono molta fortuna per essere colpiti.

I soldati possono riservare parte delle proprie unità di tempo per mettersi in "fuoco di opportunità", prepararsi cioè a colpire gli avversari che dovessero apparire sulla mappa durante il loro turno. Si tratta di una tattica utilizzata

La nostra base con i vari edifici. Gli alieni possono decidere di attaccarla, e giocare in casa non servirà a molto...

spessissimo dagli alieni, che si appostano in posizioni favorevoli e aspettano che qualche avvinazzato venga avanti un po' troppo avventatamente. Questa semplice ma azzeccata regola rende i combattimenti in luoghi claustrofobici (come i villaggi e l'interno delle astronavi aliene) straordinariamente ricchi di tensione tattica. Le armi impiegate nel gioco hanno effetto anche sull'ambiente nel quale si svolge la battaglia. Un proiettile vagante può abbattere un muro di legno o, nel caso delle armi a energia, aprire addirittura una breccia nelle mura di una casa. Un mezzo blindato può abbattere il muro di una villetta a cannonate e entrare maestosamente nel soggiorno, se necessario. Gli effetti di granate e lanciamissili sono devastanti e gli incendi procurati dalle esplosioni generano nubi di fumo che oscurano la vista sul campo di battaglia. A dire il vero, la mappa di gioco dopo uno scontro in città assomiglia più ai filmati di Sarajevo visti in TV che a un luogo "liberato" dai nostri coraggiosi marine, e la maggior parte delle volte il nostro mezzo decolla lasciandosi alla spalle una desolazione di rovine in fiamme e madri piangenti.

È questo realismo, unito alla varietà delle situazioni e alla semplicità dell'interfaccia utente, che rende *UFO* così divertente da giocare. Ho capito che si trattava di un gioiello soprattutto grazie alle situazioni alla Gianni e Pinotto contro gli Alieni che ogni tanto capitano durante la battaglia. In un caso, una mia coraggiosa marine ha armato una granata, ha fatto un passo oltre il riparo dietro al quale si trovava e... è stata fatta fuori dal fuoco di opportunità di un E.T.! (AYEEEEEE!!!: fuggi fuggi generale degli altri soldati, visto che la granata armata era rimasta lì accanto al cadavere...) In un altro caso, durante un combattimento in città, un missile sparato contro un robot ha mancato il bersaglio, è entrato in una casa passando per la finestra ed è esploso sterminando un'innocente famiglia di umani. Se non è un capolavoro questo...

UFO è un gioco ricchissimo di sorprese. Ha infatti una propria trama (che, naturalmente, non vogliamo rivelarvi), e all'inizio mostra solo il 20% della propria potenzialità. Nonostante una volta completato le sorprese non siano più tali, gli scontri contro gli alieni sono così divertenti e così vari nei temi tattici proposti che il coefficiente di "rigiocabilità" resta elevato anche a distanza di tempo. Naturalmente il programma non è privo di difetti. La grafica complessiva non è eccezionale, e avremmo preferito vedere il campo di battaglia in scala maggiore, alla *Syndicate*, invece che dovere scrollare lo schermo in continuazione. Questi problemi sono comunque marginali se confrontati alle ore e ore di divertimento offerte.

In definitiva, *UFO* si propone come K-Gioco nel senso più compiuto del termine. È uno di quei programmi che avvinghiano il giocatore allo schermo e fanno trascorrere le notti in bianco. Se devo essere sincero, non vedo l'ora che appaiano altri titoli basati sullo stesso sistema di gioco: un'ambientazione più futuribile sullo stile di Warhammer 40.000, per esempio, con più mezzi e nuove tecnologie. Ma per il momento, credo che il mio tempo libero sia già prenotato più che a sufficienza...

Vincenzo Beretta

E SE NON FUNZIONA?

Segnaliamo la presenza di un bug su alcune versioni del gioco commercializzate nei negozi, che non consente di attaccare le basi aliene. Se in questo caso la macchina vi desse un messaggio contenente le parole "Y-axis" o qualcosa di simile, significa che siete gli sfortunati possessori di una di queste versioni "bacate". Niente paura! Su BBK potrete trovare un "patch" che risolverà il problema. Una tirata di orecchie alla Microprose per essersi lasciata sfuggire una simile imprecisione!

PATCH BBK ON-LINE

3 marzo 1994 - 15 marzo 1995

In occasione della celebrazione ufficiale del 10° anniversario della **C.T.O.**, tenutasi il 3 marzo 1994 a Villa Zarri (BO), alla presenza di alcuni fra i tanti protagonisti di questo successo, è stato annunciato in anteprima assoluta

C.T.O. dedicherà quindi l'11° anno alla sua affezionata clientela. Un impegno che si esprime nella volontà di garantire e tutelare l'utente finale, al quale sono riconosciuti l'esigenza e il diritto di usufruire di prodotti originali, seri e di qualità. Viene così ulteriormente ribadita la prosecuzione del costante impegno **C.T.O**. nella distribuzione di soli articoli selezionatissimi e di estrema qualità; come pure il supporto e l'assistenza offerti da una struttura che vuole contraddistinguersi per qualità, sicurezza e serietà. In linea con tali propositi, **C.T.O.** vuole riaffermare il consumatore nell'importante ruolo di fruitore e partner di questa azione, esprimendogli quel rispetto e quella gratitudine che merita. Ecco perché è nato **l'ANNO DEL CONSUMATORE**, un grande Evento che si chiuderà il 15 marzo 1995; in questo anno si verificheranno molte piacevoli sorprese, nell'ambito di un'ampia varietà di iniziative marketing e promozionali.

C.T.O S.p.A. Via Piemonte 7/F
40069 Zola Predosa (BO)
Tel. 051 / 75.31.33
Fax 051 / 75.34.18

PACIFIC STRIKE

La Origin applica il motore sviluppato per *Strike Commander* all'intelaiatura di un F4F, e si alza in volo nei cieli già gloriosamente solcati dalla Dynamix con *Aces of the Pacific.* Basteranno una grafica notevolmente migliorata e le famose trame della casa di *Ultima* per vincere il duello a distanza?

Ho molto amato *Aces of the Pacific,* uno dei pochi giochi ancora sul mio hard disk a due anni dalla sua pubblicazione, ed ero curioso di vedere cosa avrebbe combinato la Origin sullo stesso argomento con due anni di evoluzione tecnologica alle spalle. La struttura di *Pacific Strike* ricalca integralmente quella di *Strike Commander.* Essenzialmente si tratta di un simulatore di volo nel quale il giocatore deve affrontare una serie di missioni legate da una trama che si dipana tra una e l'altra. Mentre in *SC* l'ambientazione era quella dei cavalieri dell'aria di un futuro prossimo devastato dalle guerre, questo nuovo titolo ci riporta alla Seconda Guerra Mondiale e alle epiche battaglie tra americani e giapponesi nella sterminata distesa azzurra del Pacifico.

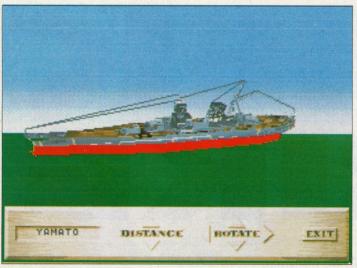
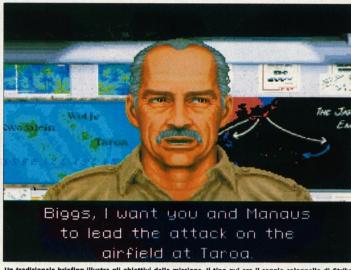
Fin dalla schermata delle opzioni è possibile fare il primo confronto tra *PS* e *AotP*: il gioco della Origin offre la possibilità di giocare una singola missione (scelta tra guerra aerea, attacco terrestre e attacco navale), oppure di affrontare l'intera campagna. Anche *Aces* presentava le stesse scelte, ma la seconda era molto più flessibile. Nel gioco della Dynamix si poteva decidere se volare per gli americani o per i giapponesi, in quale arma volare (marina, esercito e, per gli USA, corpo dei marine) e perfino la squadriglia (caccia, aerosiluranti o bombardieri da picchiata). In *Pacific Strike* l'esigenza di rispettare una trama prestabilita costringe il giocatore a vestire i panni di un giovane cadetto americano e a volare sugli aerei che il comando ritiene più adatti per ogni missione.

Scelto un bel nome e un nome di battaglia (noi abbiamo optato per Jerry "Manaus" Drake...), e deciso il livello di difficoltà e di dettaglio grafico dal pannello delle opzioni (sono disponibili le solite opportunità: munizioni limitate o infinite, pallottole più o meno precise, modello di volo più o meno realistico, intelligenza degli avversari variabile ecc...), viene il momento di saltare sul fido F4F per il primo vero scontro con i Jap.

Il gioco inizia, abbastanza prevedibilmente, a Pearl Harbour, la mattina del fatidico 7 dicembre 1941, il giorno in cui i giapponesi annientarono con un attacco a sorpresa la flotta americana nel Pacifico. Storicamente, due piloti da caccia riuscirono ad alzarsi in volo e ad abbattere due o tre dei centinaia di aerei giapponesi impiegati nell'azione. La nostra trama immagina che uno di questi piloti siate voi, e che questo gesto eroico vi dia l'occasione per farvi notare dall'Alto Comando ed essere assegnato alla prima linea nella grande guerra che sta per iniziare.

Purtroppo, questo primo "gesto eroico" dà anche l'occasione al programma di mostrare i propri difetti, ed essi si presentano impietosamente in serie man mano che le varie fasi del gioco si dipanano sul vostro schermo.

Un'immagine dall'introduzione (di ottima qualità): i giapponesi attaccano Pearl Harbour portando le fiamme della guerra negli angoli più remoti del globo.

Il nostro eroe... sempre lui! Anche tra gli altri protagonisti si potranno riconoscere i soliti quattro amici che ci accompagnano dai tempi di *Wing Commander*.

Il programma offre la consueta opzione di preview degli oggetti. Qui vediamo la grande corazzata Yamato impegnata in un valzer...

Un tradizionale briefing illustra gli obiettivi della missione. Il tipo qui era il saggio colonnello di *Strike Commander* e l'antipatico ammiraglio di *Wing Commander 2*: un attore davvero versatile!!

Innanzi tutto, i caricamenti. Se avete 8Mb di memoria, OK, non avrete molti problemi con *Pacific Strike*. Ma se, per disgrazia, ne avete solo 4, la cosa più carina che si può dire è che "non vi passa più". Il programma caricherà in continuazione dall'hard disk, anche nel bel mezzo dell'azione, e per tempi non brevi. Per fare un esempio, lo scenario inizia con una vista esterna del nostro aereo parcheggiato sulla pista mentre i giapponesi attaccano l'aeroporto. Il programma caricherà la prima parte della "carrellata ad effetto" sul velivolo, l'esplosione di uno degli hangar, la seconda parte della carrellata e, finalmente, il cruscotto dell'aereo. Durante ogni caricamento il gioco si ferma, mentre la lucetta dell'HD lampeggia. In volo, il programma carica quando si usa la radio, quando avvengono altri botti ed esplosioni e, talvolta, perfino quando un nuovo aereo appare nella visuale anteriore. Il mio HD non ha un transfer rate elevato, e penso che il problema verrà sentito in misura minore da chi ha controller più veloci, ma comunque esiste e potrà causare fastidi a molti.

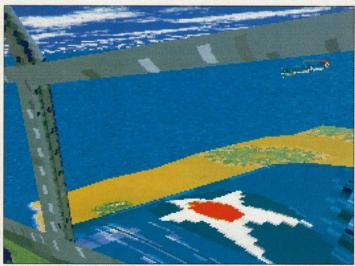
È comprensibile che su un mero 486 a 50MHz il programma risulti così scattoso da essere ingiocabile... Ciò che è meno comprensibile è come esso rimanga tale al livello minimo di dettaglio

Secondo problema: la fluidità grafica. D'accordo, la Origin ha applicato ogni sorta di texture/shading/the-more-the-better a qualunque cosa si veda sullo schermo, ed è comprensibile che su un mero 486 a 50Mhz il programma risulti così scattoso da essere ingiocabile...Ciò che è meno comprensibile è come esso rimanga tale al livello minimo di dettaglio. E sto parlando di un livello nel quale gli aeroplani sembrano libellule di carta e i bersagli a terra scatole di cartone.

Per continuare nel nostro confronto con *Aces*, il gioco della Dynamix gira fluidamente sulla nostra macchina al massimo livello di dettaglio. E vorrei ricordare come la scattosità sia un problema grave in questo genere di simulatori, poiché attaccare un avversario con le mitragliatrici richiede una precisione millimetrica negli spostamenti (niente missili teleguidati a quell'epoca...)

Terzo problema: la logica interna degli scenari. In *Pacific Strike* non avrete completato uno scenario con successo finché l'ultimo degli obiettivi da distruggere e l'ultimo degli aerei da abbattere non saranno stati eliminati. Si tratta di un'orrenda piaga già presente in *Strike Commander*, totalmente assurda se paragonata a una situazione reale. Per continuare la relazione del nostro scenario di Pearl Harbour, avevamo abbattuto tutti gli aerei avversari tranne uno, e quest'ultimo ha continuato a volare imperterrito sul campo (bersagliato dal nostro caccia e dalla contraerea) per almeno un'altra mezz'ora (finché non l'abbiamo tirato giù). È proprio vero che tra i Jap la parola "ritirarsi" è sconosciuta...

In *Aces of the Pacific* non è improbabile che gli aerei avversari a un certo punto fuggano,

All'assalto di una postazione a terra. È bene distruggere anche il castello di sabbia che un bimbo giapponese ha costruito sulla spiaggia, o la missione non sarà accreditata.

La vista virtuale offre un'interessante novità: gli strumenti continuano a funzionare regolarmente anche quando ruotiamo la testa. Qui stiamo tenendo d'occhio un nostro compagno.

NB — nota bene

Ci piacerebbe a questo punto consigliare - che so - *X-Wing* o *Falcon 3.0* come alternativa a *Pacific Strike*, tanto per seminare dubbi e confusione, ma purtroppo la logica ci costringe a citare *Aces of the Pacific* e il suo degno compare *Aces Over Europe*. Si tratta di giochi non perfetti, ma comunque molto divertenti e flessibili. Inoltre, mentre scriviamo, *Strike Commander* dovrebbe essere ancora in giro...

Se invece della guerra nel Pacifico vi interessa l'aspetto strategico, allora i titoli ai quali rivolgersi sono *Pacific War* della SSI e gli ottimi *Carriers at War 1* e *2* della SSG.

così come un sonoro bombardamento del nemico è sufficiente a concludere con successo la missione, senza dovere per forza disintegrare anche l'ultima delle latrine. E questo è molto più realistico.

Sia come sia, superato questo battesimo dell'aria, il nostro eroe viene riassegnato alla portaerei Enterprise, eroica unità navale che partecipò in lungo e in largo a tutto il conflitto, riuscendo a sopravvivergli. Da qui inizia la campagna vera e propria, che comprenderà attacchi aeronavali e aria-terra di vario tipo, oltre che a varie missioni di scorta. L'F4F non sarà più l'unico aereo simulato dal gioco, ma sarà anche possibile volare su aerosiluranti e cacciabombardieri come il Bearcat, l'Hellcat, l'Avenger, e il Devastator (in *Aces* ci sono molti più aerei, compresi P-38, Lightning, Zero, Val e compagnia bella; inoltre ogni aereo ha un cruscotto personalizzato, e non uno dei due standard che si vedono qui).

Lo spazio tiranno mi impone di fermarmi qui, ma penso di avere chiaramente reso l'idea che mi sono fatto del nuovo simulatore della Origin (in caso contrario, appuntamento nel box del Commento). Esso, rispetto al rivale della Dynamix, ha in più la trama che lega i vari scenari del gioco e la veste grafica. Del primo aspetto c'è poco da dire: pochi possono competere con la Origin su questo campo. Ma offrire un'ottima veste grafica è inutile se essa rende il gioco ingiocabile anche su macchine molto costose (ed è addirittura scandaloso che si presentino problemi anche al livello minimo di dettaglio). Per il resto, *Aces of the Pacific* si dimostra più vario, flessibile e realistico di *Pacific Strike*, e stiamo parlando di un gioco programmato due anni fa. Origin, ma cosa combini?

Vincenzo Beretta

Uno dei due cruscotti proposti dal gioco, la ricostruzione fedele dell'interno di un F4F.

Genere Simulatore di volo
Casa Origin
Sviluppatore Interno

- Trama della Origin coinvolgente come sempre
- Buon accompagnamento musicale alle scene d'azione

- Inaccettabilmente scattoso anche su macchine veloci
- Troppi caricamenti da HD su macchine sotto gli 8Mb
- Permette di volare solo con gli americani

Versione PC

Basta un 386, ma è consigliato almeno un 486/33MHz. Se avete solo 4Mb di RAM un dischetto di boot è obbligatorio. Una scheda VGA è indispensabile, mentre il programma supporta tutte le schede sonore più comuni, compresa la Roland LAPC-1 che ritorna a essere sfruttata dai programmi della Origin. Un Pentium è indispensabile se volete godere del massimo della fluidità al massimo livello di dettaglio. Installato, occupa 16Mb su HD.

Sono stato molto combattuto sul voto da dare a *Pacific Strike*. Il gioco non mi è piaciuto e, sebbene riconosca che molti dei suoi problemi dipendono dalla potenza della mia macchina, tengo a sottolineare che non sto parlando di un 386SX a 25 MHz ma di un 486 DX a 50 MHz con 4Mb di RAM. Alla fine ho optato per il voto minimo nella fascia degli 800 (probabilmente i fan sfegatati dei prodotti Origin potrebbero trovarlo di loro gradimento). Non dubito che *PS* giocato sul Pentium sia molto migliore, ma non vedo la ragione di spendere milioni quando in giro c'è un programma migliore che ha esigenze parecchio inferiori. E, non a caso, *Aces of the Pacific* meritò a suo tempo quasi 150 punti di più...

CURVA INTERESSE PREVISTO

WAAAAAAA.... Il nostro bombardiere da picchiata assalta un aeroporto nemico. Almeno qui ci sparano addosso i nemici giusti, non la nostra flotta come è successo l'ultima volta.

Una vista esterna del nostro aereo. La ricchezza di dettaglio è elevata, ma personalmente trovo la grafica un po' "blocchettosa"...

ELFMANIA

A pochi mesi dall'uscita dello straordinario *Mortal Kombat*, fa ora la sua comparsa sulla scena videoludica un nuovo beat'em up realizzato da una software house finlandese pressoché sconosciuta, la Terramarque. A distribuirla è però la Renegade e, come vedremo, al suo interno troviamo dei nomi conosciuti.

Seven cerca la concentrazione prima del tremendo scontro con Sua Maestà in persona.

Taiki é stato colpito ed ha perso una moneta d'oro, che se non verrà raccolta in fretta dal suo avversario scomparirà nelle acque.

Sarà *Elfmania* all'altezza del capolavoro della Probe, capace di spodestare il precedente detentore del K-Parametro del genere, il leggendario *IK+*? Il compito appare quantomeno arduo, soprattutto data la superba realizzazione tecnica e la splendida giocabilità di cui si avvale *Mortal Kombat*.

D'altro canto, però, dietro alla nuova etichetta Terramarque si cela una vecchia conoscenza dei possessori (o ex possessori, come me) del Commodore 64: Stavros Fasoulas, autore di due vecchie glorie del mitico macinino ad 8 bit che tante gioie ha regalato ai pionieri videoludici: *Sanxion* e *Delta*, due sparatutto di ottimo livello per il periodo a cui ci riferiamo. Analizziamo insieme e con ancor maggiore attenzione, dunque, il nuovo sfidante: *Elfmania*.

Il gioco trae origine dalla lotta per il titolo di re di Muhmulandia, che decide periodicamente chi sarà a governare il regno negli anni successivi e soprattutto chi avrà, insieme alla carica monarchica, il famoso soffio del drago, elemento magico che permette di scoprire i segreti dell'universo. La corsa al trono si svolge in questo modo: il regno è suddiviso in 36 contee, disposte sulla mappa a forma di quadrato, in ciascuna delle quali il mercenario campione, che rappresenta, il re attende gli sfidanti assoldati dagli aspiranti alla corona. Il concorrente al trono ha inizialmente a disposizione 75 monete d'oro, con le quali deve pagare un mercenario che lo rappresenti su ogni singolo campo di gara. Se il combattimento ha esito favorevole, lo sfidante conquista la contea, viceversa essa resta nelle mani del re e non potrà essere più "giocata"; la corsa al trono ha termine quando lo sfidante resta senza soldi (investiti maldestramente in combattimenti sfortunati) oppure quando questi riesce a conquistare sei contee che sulla mappa del regno colleghino due lati del quadrato opposti - una sorta di tris con campo di gioco di 6X6, insomma.

In *Elfmania* il vostro compito è quello di vestire gli scomodi panni dello sfidante alla corona (che finanzia i lottatori) quello ancor meno tranquillo del combattente da voi stessi assoldato. Una volta sul campo di battaglia, infatti, toccherà sempre a voi controllare il vostro campione nella sua lotta con l'avversario che rappresenta il re.

Come già detto, ogni contea ha un proprio campione, che gareggerà con il nostro mercenario in difesa della corona. Va detto però che questi paladini del re aumentano in maniera considerevole la loro bravura dopo ogni nostro trionfo, rendendoci la vita sempre più

SCEGLI L'ELFO CHE C'E IN TE

JANIKA, FIGLIA DEI MARI: nata e cresciuta su di una nave pirata, Janika ha sempre vissuto una vita selvaggia e pericolosa. La sua velocità e rapidità di movimenti la rendono la più pronta dei lottatori di *Elfmania*. La sua mossa speciale è il letale calcio rotante.

TAIKI, L'ELFO DEI GHIACCI: Taiki ha speso la maggior parte della sua vita sulla montagne selvagge di Muhmulandia ed è abituato all'impervio clima in cui solo gli elfi del ghiaccio possono sopravvivere. La sua specialità è il calcio ruotato in salto.

TENKO, ELFO DEI BOSCHI: Tenko ha sempre vissuto in armonia con la natura e ha sviluppato le sue capacità fisiche osservando il comportamento degli animali con cui condivide la foresta. La sua mossa speciale è il calcio alto girato.

SEVEN, IL MAESTRO DI SPADE: è la guardia del corpo del re da tempo ormai immemore, benché nessuno ricordi da dove egli abbia imparato la sua incredibile abilità di combattimento. È meglio che i suoi avversari abbassino il capoccione quando esegue la sua caratteristica rotazione della spada a 360 gradi.

KOSTEN, IL MOSTRO DEGLI ABISSI: benché ricordi il nostro amico Honda, Kosten ha poco a che spartire con il lottatore di *Street Fighter 2*. Il mostro degli abissi è un temibile aguzzino che passa la sua vita a torturare i prigionieri del castello del re. Cercate di non stargli troppo vicino quando esegue il suo pugno alto.

MATIKI, IL RE DI MUHMULAND: quando Matiki conquistò il mondo degli elfi, sconfisse molti eserciti con il suo enorme martello, che si dice abbia proprietà magiche, con le quali è solito stordire, sul più bello del combattimento, il suo avversario. È un personaggio molto costoso da assoldare, ma ne vale la pena.

Proprio non riuscite a fare a meno di menare le mani? Tranquilli, le possibilità di dare libero sfogo ai vostri istinti sui vostri Amiga proprio non mancano. Come? Beh, per esempio giocando il grandissimo *Mortal Kombat*, pubblicato dalla Virgin solo pochi mesi fa e subito impostosi sul mercato grazie a una sensazionale aderenza al coin-op sotto ogni aspetto: grafica, velocità e giocabilità sono i suoi punti di forza. Sicuramente meno riuscito ma pur sempre un classico (almeno nelle sue versioni da sala-giochi e SuperNES) è invece *Street Fighter 2*: chi non ha mai lanciato uno "sho-riu-ken" scagli la prima pietra.

Un buon beat'em, molto giocabile ma forse troppo facile, specie nella sua versione PC, ce lo propone infine il Team 17 con il suo *Body Blows*, a cui ha recentemente fatto seguito l'aggiornamento *Body Blows Galactic*, che vanta notevoli migliorie grafiche soprattutto nella versione AGA a 256 colori.

Uno degli avversari più ostici che dovrete affrontare è il re in persona con la sua temibile mazza. Toglietevi di mezzo...

Alla fine di ogni combattimento vittorioso ci verranno assegnate 50 monete d'oro in premio oltre a quelle raccolte durante la lotta.

Janika festeggia la sua vittoria su Taiki con un balletto in vero stile dance: da non perdere.

difficile. Per compensare quest'incalzante aumento di difficoltà saranno a nostra disposizione, pronti a rappresentarci, mercenari ben più potenti (e, ahinoi, anche più costosi) dei tre iniziali, per un totale di 6 personaggi. Se possiamo permetterceli sarà bene non badare troppo a spese nell'assoldarli, poiché la controparte regale si fa davvero agguerrita molto, ma molto presto.

Ma come guadagnare il denaro necessario per la corsa al titolo? Dunque, ho già detto che inizialmente ci vengono concesse 75 monete d'oro. 50 di queste andranno subito impiegate per il pagamento di una delle tre schiappe che combatterà per noi nel primo duello; le altre 25 vengono messe momentaneamente da parte, pronte però per essere utilizzate in caso di necessità: durante il combattimento, infatti, l'energia dei due contendenti è rappresentata dal loro ingaggio in monete d'oro, cosicché ad ogni colpo subito ne perdono una. Se il nostro paladino finisce anzitempo (cioè prima di aver steso l'avversario) il suo cachet, la somma che gli abbiamo dato per combattere - e la nostra riserva è tale da non consentirci di assoldare un altro mercenario per un nuovo incontro (almeno 50 monete), la impiegheremo subito come energia extra per il nostro lottatore, altrimenti cederemo la contea al re e vedremo bene di fare più attenzione, alla prossima occasione, nello scegliere chi combatterà per noi. Se invece siamo stati così bravi da avere la meglio sul nostro avversario, saremo ricompensati con una buona serie di monete d'oro aggiuntive: 50 per la vittoria appena ottenuta più tutte quelle che abbiamo raccolto durante il combattimento stesso; tutte le volte che un personaggio viene colpito, infatti, perde - come già detto - una monetina, che comincia a rimbalzare sullo schermo per un breve periodo di tempo, finché non si dissolve nel nulla: durante questo periodo essa può essere colpita dal lottatore avversario, che in questo modo se la metterà in saccoccia e potrà provocare un ulteriore danno al suo antagonista, scagliandogliela contro.

Queste sono dunque le semplici regole di *Elfmania*: vediamo ora di spendere - e ne vale la pena - due parole su come sono state implementate dai programmatori le fasi di combattimento, che poi ovviamente rappresentano il vero fulcro del gioco. Ciò che colpisce subito non appena si im-

Nella sala regale di Elflandia è in atto la sfida tra i due lottaori più potenti del gioco: il re e Seven the Guardian.

Durante il caricamento i due contendenti dando anche vita ad un simpatico dialogo basato sul reciproco rispetto.

Questo scenario è quello in cui affronterete Seven e la sua tremenda sciabola, davvero devastante.

Genere Picchiaduro
Casa Renegade
Sviluppatore Terramarque

- Grafica sbalorditiva
- Buona giocabilità
- Longevità assicurata (anche dall'opzione per 2 giocatore)

- Metodo di controllo probabilmente migliorabile

Versione Amiga

La versione Amiga è questa volta unificata: non sono state finora realizzate, cioè, anche se sono previste, versioni speciali per le macchine AGA. In compenso la realizzazione tecnica, già su di un normale Amiga 500 espanso (senza 1Mb di RAM *Elfmania* non gira), si rivela fin da subito di primissimo livello: grafica spettacolarmente colorata, dettagliata e animata, sonoro pregevole e caricamenti dai due dischetti di gioco molto veloci. Inutile dire che anche stavolta, a dispetto dei (comunque pochi) possessori di hard disk, è da annotare la mancanza dell'opzione di installazione sul disco fisso.

K VOTO

905 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

La preoccupazione maggiore che mi è venuta non appena ho visto girare Elfmania è che tanta attenzione alla grafica fosse stata pagata dai programmatori con una cura molto minore della giocabilità, che è poi la componente fondamentale di ogni gioco d'azione e perciò anche dei beat 'em up. Elfmania si rivela invece un grande gioco, secondo nella categoria solo a sua maestà *Mortal Kombat*, che trova i suoi punti di forza soprattutto in una realizzazione tecnica a dir poco sbalorditiva e in una notevole giocabilità. Un acquisto obbligato, in altre parole, per tutti gli amanti dei beat'em up.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
5 4 3 2 1 0

Lo scenario del villaggio innevato é uno dei più belli, anche se vanta meno animazioni di altri.

pugna il joystick per far valere le proprie ragioni è sicuramente l'aspetto grafico: gli sprite sono di notevoli dimensioni e ben definiti, e non fanno rimpiangere troppo quelli - forse leggermente più grandi - di *Body Blows*. Ma sono soprattutto gli scenari a balzare immediatamente all'occhio per la loro splendida colorazione, definizione e animazione: se vi dico che non sfigurano nemmeno di fronte a quelli di *Street Fighter 2* (versione Super NES) dovrete proprio credermi, perché è semplicemente la verità nonché il principale punto di forza di *Elfmania*.

Di fronte alle cascate, con i fiotti d'acqua che scendono dalle rocce e i pesci che saltellano nel laghetto su cui combattono i lottatori, è difficile rimanere impassibili e giocare senza distrarsi. Ma, d'altro canto, la vivacità e la velocità dei combattimenti non lasciano molto spazio a troppi tentennamenti.

Quanto alla giocabilità, essa è assicurata non solo dalla possibilità di assoldare personaggi sempre più potenti man mano che si procede nel gioco, ma anche da un livello di difficoltà che procede gradualmente di duello in duello, senza strappi e senza provocare momenti di frustrazione.

L'unica, vera, pecca di *Elfmania* viene probabilmente dal metodo di controllo, che probabilmente poteva essere molto migliorato, specialmente per quanto concerne le mosse difensive.

Il numero di mosse, comunque, non è troppo elevato e quindi i movimenti sono di facile e immediata esecuzione con un semplice movimento del joystick associato alla pressione del pulsante di fuoco. Il sonoro, infine, comprende gli effetti speciali di norma, che si vanno ad aggiungere a una buona serie di musichette tutte piuttosto piacevoli ed orecchiabili.

In definitiva *Elfmania* rappresenta un ottimo gioco: vanta una realizzazione tecnica di primissimo livello - che ha ben poco da invidiare a tutte le ultime produzioni del genere - e una buona giocabilità, che sicuramente garantisce, insieme all'opzione per giocare in due uno contro l'altro, una longevità caratteristica solo dei titoli migliori.

Se il buongiorno si vede dal mattino, alla Terramarque possono proprio stare tranquilli: *Elfmania* non fa altro che confermare l'ottima reputazione di cui già godeva ai tempi del Commodore 64 Stavros Fasoulas, programmatore che riscopriamo oggi come uno dei migliori in circolazione.

Simone Bechini

PGA TOUR GOLF II

Il golf è uno sport molto di moda, ma le iscrizioni a un club costano svariati milioni. Con questo gioco potrete divertirvi ugualmente spendendo parecchio di meno. Vi manca il contatto con la natura? Portate il vostro Mac in mezzo ad un prato e giocate lì!

Cosa vi aspettate da un simulatore di golf? Bene, tutto quello che potete chiedere ad un gioco di questo tipo in PGA Tour Golf II c'è.

Son passati ormai più di due anni da quando l'Electronic Arts aveva pubblicato nella serie EA Sports il primo titolo dedicato a questo nobile sport. Il suo nome era *PGA Tour Golf* e aveva fatto la felicità di innumerevoli schiere di appassionati essendo un programma completo e molto giocabile. Due anni, però, in termini di divertimento simulato rappresentano un salto qualitativo non indifferente ed il vecchio *PGA TG* rischiava di diventare un po' obsoleto. Ecco allora che viene pubblicato il seguito di questo riuscito programma.

PGA Tour Golf II riesce a mantenere gli alti standard di giocabilità del suo illustre predecessore e a superarlo agevolmente per quanto riguarda l'aspetto tecnico, la longevità e le nuove opzioni di gioco implementate.

La prima volta che installerete il gioco sul vostro HD vi verrà chiesto di sbrigare la prassi di protezione che consisterà nel rispondere a un facile quiz che richiede la consultazione del manuale. Finalmente, verrete catapultati nel verde attraverso splendide schermate grafiche digitalizzate di impianti golfistici realmente esistenti.

Vi verrà data la possibilità di creare un vostro giocatore o di sceglierne uno nel vasto elenco disponibile. Tra le nuove caratteristiche implementate è curiosa quella di poter "incollare" la vostra fotografia nella scheda del personaggio, aumentando non poco la sensazione di realismo che il programma offre.

> ***Verrete catapultati nel verde attraverso splendide schermate grafiche digitalizzate di impianti golfistici realmente esistenti***

A questo punto sarete finalmente liberi di prendere il vostro caddy e incamminarvi sul green (non è stata simulata quella strana automobilina che permette ai più pigri di spostarsi da una buca all'altra. Immaginatevi di giocare un round di *Super Mario Kart* in mezzo ad una seria partita di golf). Sette sono i percorsi disponibili che riproducono fedelmente sette tra i più rinomati golf club intorno al mondo.

Di ognuno di loro potrete esercitarvi a fare pratica su ognuna delle diciotto buche (lo sapevate, vero, che erano diciotto?) o, sicuri della vostra innata bravura, iniziare a giocare direttamente un torneo contro i più grandi professionisti del mondo. Ovviamente, non è stata dimenticata la possibilità di giocare in più persone, aumentando in modo esponenziale il divertimento.

Tutte le variabili di gioco sono state calcolate, soppesate e riprodotte in maniera ineccepi-

Una volta arrivati dalle parti della buca, vedrete un utile ingrandimento del green.

Alla fine del percorso, un commentatore televisivo elencherà i vostri successi sul green.

Gamma di opzioni di *PGA Tour Golf II* è davvero vasta: potetet anche vedere il percorso aereo della pallina.

All'inizio di ogni percorso riceverete qualche utile consiglio su come arrivare prima alla buca.

bile, riuscendo a mantenere un livello di complessità e profondità elevato, senza togliere nulla alla giocabilità. La dinamica del tiro è molto semplice e si basa su tre cliccate in sequenza del vostro mouse. Con il primo inizierete lo slancio necessario a colpire la pallina; con il secondo indicherete la potenza di tiro desiderata ed infine con il terzo dovrete cercare di avvicinarvi il più possibile ad una righetta (accurancy point) che determinerà la precisione del vostro tiro. Vi sarà richiesta un'altissima risposta di riflessi anche se le variabili come il vento o la pendenza della pista cercheranno di rendere ridicolo anche il vostro tiro più calibrato.

Tutte le mazze saranno selezionabili con un semplice click e, finalmente, troverete scritto accanto a ognuna di esse la distanza, ovviamente in yarde, che un loro colpo può coprire. Non sono stati dimenticati i colpi speciali (necessari per colpire la pallina quando questa cadrà in terreni accidentati) né i colpi a effetto. Ai vostri lanci migliori, oltre a uno scroscio di applausi, seguirà un Replay di grande impatto in cui, a vostra scelta, potrete vedere la traiettoria della pallina evidenziata da una linea bianca o seguire il volo della stessa in prima persona (come se foste il Barone di Münchausen, seduto su di una pallina da golf).

La grafica è più che dignitosa (anche se non ha nulla a che vedere con il buon vecchio *Links 386* per PC) e si dimostra abbastanza fluida. Molto belli e di grande impatto sono i frequenti zoom ed effetti di rotazione a cui avremo modo di assistere. Il sonoro è adeguato al tipo di gioco in questione: pochi effetti audio, ma molto ben digitalizzati. Unica concessione, non necessaria ma piacevolissima, a rane e uccellini cinguettanti, che ci terranno compagnia di buca in buca.

Insomma, *PGA Tour Golf* II è un gioco veramente completo che non dovrebbe mancare sull'hard disk di ogni utente Mac, appassionato di golf e non.

Dimenticavo, i vostri successi o insuccessi verranno commentati alla televisione da un distinto mezzobusto della EA Television!

Massimo Triulzi

Prima di tirare il primo colpo, potrete vedere una panoramica 3D del percorso che dovete affrontare.

Quando la pallina arriva a destinazione, il programma fornisce i risultati del tiro. Notate l'indicatore del vento sulla sinistra.

Il paesaggio che circonda i percorsi di *PGA Tour Golf II* è disegnato con molta cura per i particolari.

I giochi di golf per Macintosh non sono moltissimi, ma consentono comunque di dare qualche suggerimento agli appassionati. Il capostipite di questo genere è sicuramente *Leaderboard*, un programma giocabilissimo, che offre la possibilità di disputare tornei fra amici, ma che pecca sul piano del realismo, nettamente inferiore a quello disponibile in *PGA II*. Un buon prodotto era anche il primo della serie PGA Tour Golf ma sinceramente non ce la sentiamo di consigliarvelo a meno che non riusciate a trovarlo a un prezzo stracciato. Infine, se amate le soluzioni multimediali, potreste prendere in considerazione *Microsoft Golf* una realizzazione impeccabile che fa onore alla casa di Bill Gates.

EDIROL presenta "L'OFFERTA DEL MES
SOLO
499.000 lire*
FINO AD ESAURIMENTO SCORTE
*(IVA compresa)
Roland
PERSONAL KARAOKE
920.000 lire
(IVA compresa)
Music Express by EDIROL
PRIMA EDIZIONE AUTUNNO INVERNO 93/94
TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA!!!
IL PRIMO CATALOGO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA DEDICATO ALLA MUSICA E ALL'INFORMATICA MUSICALE
RICHIEDI IL CATALOGO "MUSIC EXPRESS"
Personal Karaoke
La soluzione per cantare e suonare con il PC!
Per PC IBM e compatibili
Roland
Testi colorati, suoni reali e animazioni d'immagini. Finalmente protagonisti con il Karaoke interattivo!
Roland SC-7 SOUND MODULE
Nel package Personal Karaoke trovi tutto l'hardware e il software necessari per il più fantastico dei karaoke. Collegando via seriale il modulo Roland SC-7 al tuo PC, hai a disposizione un'intera orchestra e puoi riprodurre tutte le basi musicali in formato Standard MIDI File. E con il software Shout! inserisci e visualizzi i testi di qualsiasi canzone per creare il tuo personalissimo videoclip MIDI Karaoke!

JAMES POND 3
Operation Star Fish

Lungo questo ripido pendio il nostro merluzzo si lancerà in una folle corsa. Che sia più veloce di Sonic?

Il look dei livelli ha sempre un che di "gommoso". Il tutto ricorda molto da vicino i titoli per le console nipponiche.

Dopo una lunga attesa è giunto finalmente l'atteso seguito alla saga di *James Pond, Operation Star Fish. Questa* volta il nostro eroe dovrà andare fin sulla Luna per portare a termine la sua nuova e pericolosissima missione. Riuscirà a farcela anche questa volta contro il dr. Maybe senza finire in padella?

Dopo aver sconfitto il Dr. Maybe nella sua base al Polo Nord e aver salvato i vostri amici pinguini, pensavate forse che il malvagio criminale non avrebbe più fatto parlare di sé, ma purtroppo vi sbagliavate. Il Dr. Maybe non ha preso bene la sua sconfitta e ora, dopo due anni, è riuscito a ideare un nuovo criminoso piano: invadere il mercato mondiale del formaggio con prodotti a basso prezzo fino a distruggerlo, e da qui ricavare fondi sufficienti per mettere in atto piani ancora più malvagi. Ma dove procurarsi formaggio a basso costo? Nel posto più ovvio: sulla Luna (tutti sanno che la luna non è altro che una grossa forma di formaggi di ogni genere)!

Dopo aver messo un annuncio sul giornale in cui offriva grosse quantità di formaggio in cambio di un lavoro facile, la città dei topi si svuotò dei suoi abitanti, così Dr. Maybe arrivò sulla Luna con il suo esercito di roditori. Ma aveva fatto i conti senza di voi che, con il vostro piccolo razzo, lo avete seguito con la ferma intenzione di fermarlo. *James Pond 3*, per quelli come me che avevano giocato i primi due trovandoli davvero divertenti, era davvero atteso, nella speranza che fosse all'altezza dei suoi predecessori.

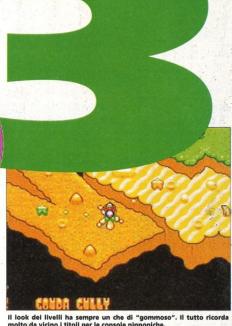
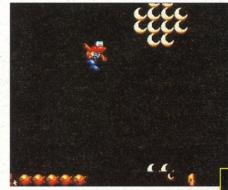
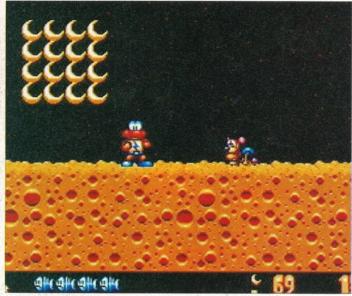
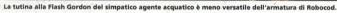
La presentazione spiega a grandi linee ciò che è successo durante la vostra assenza dalle scene come agente segreto. Tenendo presente che questa è la versione per 1200 e che dovrebbe sfruttare i chip AGA, poteva essere disegnata meglio e con più colori, tuttavia resta divertente da vedere. Nella schermata delle opzioni potrete selezionare il livello di difficoltà tra "easy" e "normal". Non preoccupatevi dell'esistenza di soli due livelli, poiché già quello "easy" vi darà del filo da torcere. Fatta la vostra scelta sulla difficoltà potrete iniziare.

> ***Una caratteristica che è rimasta invariata è la velocità dello sprite del nostro simpatico eroe***

Partirete dal punto in cui siete atterrati esplo-

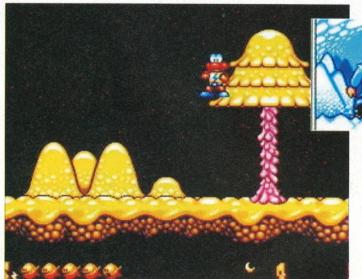
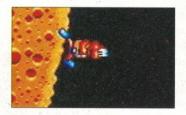
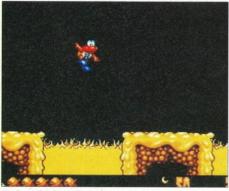
I numerosi gadget che James troverà lungo il percorso agevoleranno un po' il suo compito...per fortuna!

Un salto nel buio nel tentativo di raggiungere quel cumulo di bonus. In questo genere di giochi la cosa è un vero spasso.

La tutina alla Flash Gordon del simpatico agente acquatico è meno versatile dell'armatura di Robocod.

Una caverna invasa dallo slime giallo. Avevamo sempre detto ai programmatori di piantarla con l'alcool.

rando la zona circostante. Ogni zona dev'essere completata raccogliendo tutte le lunette che vi si trovano disseminate, molte delle quali nascoste o in punti difficili da raggiungere. Le piccole lune non sono gli unici oggetti da raccogliere: per aumentare il numero di punti che guadagnerete alla fine di ogni quadro potrete collezionare tutte le tazze da té che troverete, in modo da ottenere un bonus in punti. Altrimenti, potrete raccogliere monete e stelle che vi elargiranno ognuna, nel momento stesso in cui le prenderete, 10.000 punti o più.

Alla vostra partenza avrete a disposizione, come equipaggiamento, la vostra tuta pressurizzata e le scarpe magnetiche, utilissime per superare le pareti verticali (o superfici anche più impervie) che incontrerete sulla vostra strada. Per attivare i magneti delle vostre calzature vi basterà premere la barra spaziatrice. Durante il gioco entrerete in possesso di altri oggetti interessanti, come pistole in grado di sparare frutta di ogni genere o torte a ricerca calorica con le quali vi potrete sbarazzare dei nemici; ma in caso non siate dotati di armi, li potrete colpire con pugni ben assestati o "culate", piombando dall'alto. Altre armi presenti nel gioco sono grossi macigni da lancio, pesi da 50 Kg da lasciar cadere sui nemici, bombe a tempo, dinamite a miccia corta e molte altre ancora. In ogni zona, inoltre, dovrete trovare anche alcuni oggetti speciali che vi serviranno per portare a termine la vostra missione: in alcuni casi dovrete riportarli in zone già esplorate per utilizzarli, altre volte vi saranno di immediata utilità.

Ogni zona è caratterizzata, oltre che dal nome, (preso da diversi formaggi famosi e non) anche dal tipo di nemici che vi incontrerete, per la maggior parte topi di varie misure. Ma vi sono anche piccoli pulcini armati di bombe a mano e altri simpatici animaletti (della mia fantasia) che vi divertirete un mondo a sterminare. Il gioco nel complesso non è nulla di originale e la versione 1200 non sfrutta appieno le capacità grafi-

Questo losco figuro qui sopra non sarà mica il Dottor Maybe? Sì, è proprio lui e sta fuggendo dal castello in cui lo avevamo sconfitto nell'episodio precedente della serie.

Ancora una volta l'animazione del protagonista è realizzata con cura. La concorrenza dei prodotti per console ha sicuramente fatto bene al mercato dei giochi a piattaforme per Amiga.

Quella schifida brodaglia non promette nulla di buono. Meglio sfoggiare un bel colpo di reni e passare oltre.

Abbiamo l'impressione che cadere su quelle punte non sia il modo migliore per cominciare la settimana.

ARMI E OGGETTI

PISTOLA LANCIA FRUTTA
Può lanciare contro i nemici svariati tipi di frutta o torte alla panna a ricerca automatica.

BOMBA A TEMPO
Esplode una volta che viene posata a terra.

CANDELOTTO DI DINAMITE
Quando viene raccolto la miccia si accende. Il candelotto esplode, ovviamente, quando la miccia finisce.

ROCCIA
Se avete voglia di fare davvero male ai vostri nemici provate a lanciargli in testa questo bel macigno. Peccato che dopo un po' si frantumi diventando inutilizzabile.

I nemici di James Pond in qusto livello sono dei toponi dalle orecchie a sventola. Non sanno proprio più cosa inventare.

che della macchina. Tutto sommato penso che la seconda puntata della saga risulti migliore di questa, nel suo complesso. Una caratteristica che è rimasta invariata è la velocità dello sprite del nostro simpatico eroe, che, comunque, non aumenta lo spessore del gioco. Mi aspettavo di più da questo titolo. Resta comunque il fatto che è indubbiamente difficile proporre qualcosa di originale nel campo dei giochi di piattaforme, senza copiare e ripetere le cose già proposte da altri, ma possiamo comunque considerare *James Pond 3* un buon gioco che vi farà sicuramente divertire.

Mario Maron

Genere Piattaforme
Casa Millenium
Sviluppatore Interno

• Grafica carina e sprite simpatici
• Ottimo controllo del personaggio principale

• Poca varietà nei livelli
• Originalità certamente non sconvolgente

Versione Amiga

Il gioco risiede su due dischetti e richiede come minimo di 1 Mb di RAM. I cambi di disco sono pressoché inesistenti e non infastidiranno per nulla la continuità del gioco. La grafica è buona ma poteva essere realizzata meglio, con uno sfruttamento maggiore dei Chip AGA del 1200. Per quanto riguarda il numero dei colori, purtroppo, la grafica non risulta nemmeno troppo varia, ma vanta uno scrolling molto fluido. Il sonoro è ottimo, nello standard Amiga, e si adatta perfettamente al gioco.

Di *James Pond 3* si deve riconoscere che è un degno seguito dei suoi predecessori, sebbene la seconda puntata resti la migliore della saga: un buon gioco, veloce e con un ottimo controllo dello sprite. La grafica, non molto varia, e la scarsa originalità fanno scendere il titolo a un livello medio. La longevità del gioco è garantita dall'elevato numero di quadri presenti. L'animazione presente nel gioco è breve e disegnata in maniera ordinaria. Resta comunque divertente da vedere. Nonostante tutti i difetti elencati *James Pond 3* è un gioco che vi farà sicuramente divertire per molto tempo. Non resta che aspettare una quarta puntata e sperare che sia realizzata in maniera più originale di questa.

Per gli amanti di questo genere di giochi non c'è che l'imbarazzo della scelta, partendo da *Super Frog*, uno dei miglior platform mai realizzati, poi *Zool* e *Zool 2*, che hanno come protagonista l'ormai mitica "formica ninja", *Lionheart*, di stampo fantasy, *Turrican 3*, con l'ottima grafica e la buonissima giocabilità... Se invece cercate qualcosa un po' fuori dall'ordinario, *Soccer Kid* è quello che fa per voi. I titoli qui elencati sono solo alcuni di quelli presenti nel panorama Amiga, che non dovrebbero mancare nella vostra ludoteca assieme alla trilogia di *James Pond*.

MR. NUTZ
HOPPIN' MAD

Un'invasione di galline? Beh, è più o meno la domanda che mi sono posto le poche volte che ho incidentalmente dato un'occhiata a trasmissioni tipo "Non è la RAI", tanto per citare un celebre e acclamatissimo esempio.

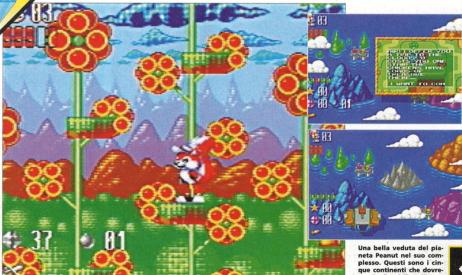
Per non offendere nessuno, però, preciso che in *Mr. Nutz - Hoppin' Mad* abbiamo a che fare con un altro tipo di galline, ossia quelle vere e proprie: già odo levarsi un boato di disapprovazione ma cosa volete farci, per la realtà pollastrello-virtuale dovremo aspettare ancora diversi anni e, nel frattempo, vi tocca - come suggerisce il mio docente di chimica - andare a sfogare i vostri bassi istinti altrove.

Ma torniamo a noi... Il problema si presenta di non facile soluzione: le galline - evidentemente quelle di un'altra galassia - erano diventate intelligentissime e avevano costruito un sacco di macchinari che avevano innalzato di molto il loro livello di vita. Un anno, però, ci fu un inverno particolarmente rigido e le piantagioni di caffè vennero distrutte. Naturalmente non si può programmare videogiochi senza caffè, per cui i volatili dovettero rinunciare anche al divertimento elettronico. Questo fatto frustrò però moltissimo le galline, consumate videogiocatrici, che ben presto si rifiutarono di compiere anche le più semplici mansioni come quella di procacciarsi il cibo. Decisero allora di mettere a ferro e fuoco i pianeti vicini al loro, depredando animali e verdure. Inoltre, quando incontravano un pianeta senza vita, liberavano animali e piantavano alcune verdure per creare una sorta di orto - vivaio su grande scala. Subì questo trattamento anche il pianeta Peanut, che però diventò ben presto un vero e proprio paradiso. Vi arrivarono animali da tutto l'universo e tra essi anche Mr. Nutz, un simpatico scoiattolo particolarmente goloso di focacce alla ricotta (?!). Ma venne il giorno in cui le galline tornarono su Peanut per un abbondante raccolto e fu allora che il nostro eroe si ribellò, promettendo di distruggere tutte le basi sotterranee delle galline e liberando così per sempre il paradisiaco pianeta.

OK, anche per stavolta è andata, siamo usciti indenni (o quasi - smettetela di russare, però) dalla narrazione della trama; beh, se non altro stavolta era abbastanza originale.

Ma veniamo subito al gioco vero e proprio, che si preannuncia, vista la precedente versione SNES, molto interessante: dopo un breve caricamento iniziale si arriva al menù principale, da cui si può scegliere se iniziare subito l'avventura o selezionare qualche opzione come il numero di vite, il music test e altre cosucce del ge-

Questa è la mappa del primo continente. Notate il teletrasportatore rosso alle spalle di Mr. Nutz.

Siamo finalmente sul campo! Bellissimo l'effetto pioggia...

Una bella veduta del pianeta Peanut nel suo complesso. Questi sono i cinque continenti che dovremo ripulire dalle galline.

Sopra, l'ingresso della Techno City del primo continente. Completato anche quest'ultimo livello arriveremo diretti alla sfida finale col mostrillo di turno. *A lato,* Mr. Nutz si esibisce in una staccatona al limite per non finire contro il marchingegno nemico. Anche l'animazione dello scoiattolo è di ottimo livello.

Questa è la fase immediatamente precedente alla sfida finale col guardiano del continente.

Siamo finalmente giunti al secondo continente. Pronti per una nuova avventura...

nere. Quindi ci viene offerta la possibilità di caricare una delle quattro partite eventualmente salvate in precedenza sullo stesso disco di gioco, naturalmente a particolari condizioni che vi svelerò in seguito.

Infine si giunge alla mappa del pianeta Peanut, diviso in cinque continenti, su ciascuno dei quali si trovano cinque basi "gallinesche" particolarmente importanti che dovremo conquistare completando il livello platform a loro associato. Subito due annotazioni: ogni livello, anche se già completato, può essere affrontato nuovamente in cerca di bonus, livelli segreti, ecc.; inoltre su Peanut ci sono anche basi di minore importanza, la cui conquista non è vincolante per poter procedere nel gioco ma potrebbe rivelarsi preziosa per aumentare le proprie stelline: in ogni livello, infatti, sono sparpagliate qua e là un buon numero di gemme che al momento del nostro arrivo all'uscita verranno automaticamente trasformate in hit point, bombe e appunto stelline. Gli hit point sono i singoli componenti di ogni vita di Mr. Nutz: ogni volta che si viene colpiti un hit point ci lascia e comincia a salterellare in giro per i fatti suoi e se non lo recuperiamo di lì a poco scomparirà nel nulla; le bombe vengono utilizzate nelle nostre esplorazioni sulla mappa e sono utili per aprire passaggi bloccati da pietre; le stelline, infine, possono essere impiegate per salvare la partita (in appositi teletrasportatori collocati sulla mappa) o per barattarle con i curiosi abitanti di Peanut, che in cambio vi possono offrire viaggetti alla warp zone o ad altri livelli bonus.

È possibile dialogare con chiunque incontriate sulla vostra strada: un ottimo metodo per ottenere informazioni sulla collocazione delle basi delle galline

Tra l'altro, sempre sulla mappa, sono collocati una serie di forzieri al cui interno si trovano bombe, gemme, consigli, e anche delle particolari piume che permettono al nostro eroe di volare. È inoltre possibile dialogare con chiunque incontriate sulla vostra strada: un ottimo metodo per ottenere informazioni sulla collocazione delle basi delle galline.

Conquistate tutte le basi di ogni continente dovrete affrontare il livello della Techno City (no, la musica disco non c'entra), particolarmente lungo e difficile, al termine del quale troverete ad attendervi il mega guardiano di turno pronto a tutto pur di farvi la pelle. Se sarete così bravi da completare tutti e cinque i continenti restituirete Peanut alla sua pace e alla paradisiaca felicità dei suoi abitanti.

Devo fare i miei complimenti ai programmatori: la grafica è molto veloce ma anche coloratissima e piuttosto varia. Anche il sonoro è di alto livello e comprende i soliti effetti so-

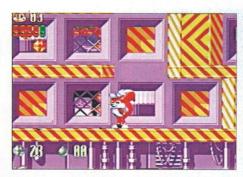
In discesa Mr. Nutz aumenta notevolmente la sua velocità e volendo si accartoccia su sé stesso formando una palla.

Poteva forse mancare una buona serie di trampolini in un classico platform? Naturalmente no! Il nostro eroe infatti affronta con il suo originale spirito tutte le insidie dei vari livelli.

nori più diverse musichette piuttosto piacevoli e ottimamente implementate.

La giocabilità è più che discreta, supportata com'è da un buon metodo di controllo, anche se leggermente lento nel rispondere ai comandi e un po' macchinoso per il controllo del volo di Mr. Nutz. La longevità dal canto suo è assicurata da cinque continenti tutti da esplorare, ricchi di basi nemiche da conquistare e di zone segrete da scoprire.

In definitiva *Mr. Nutz - Hoppin' Mad* è un gioco molto ben realizzato tecnicamente che sicuramente piacerà a tutti gli amanti del genere piattaforme, che apprezzeranno non solo la sua pregevole grafica ma anche quegli elementi di novità che lo distinguono dalla marea di titoli usciti ultimamente.

Simone Bechini

Il mostro di fine continente è una specie di granchio a cui dobbiamo saltare in testa, lo stesso trattamento che riserviamo a tutti i nemici.

Platform, platform, platform: ragazzi, ultimamente devo proprio dire che questo genere di giochi proprio non difettano sul mercato videoludico. E allora eccoci ancora una volta qua a suggerirvi delle possibili alternative a *Mr. Nutz - Hoppin' Mad*. Risalgono a due mesi fa le ultime due uscite, *Brian The Lion* della Reflections e *Puggsy* della Dome targati entrambi Psygnosis: sono platform di buon livello, e soprattutto il primo vanta caratteristiche di gioco simili a quelle di *Mr. Nutz - Hoppin' Mad*. Comunque lo scettro della categoria resta saldamente in pugno di *Superfrog*, del Team 17, vero capolavoro di programmazione dell'Amiga. Se invece preferite l'azione a tutti i costi, *James Pond 3*, recensito su questo stesso numero potrebbe fare al vostro caso, la grafica è accattivante, il personaggio simpaticissimo e i livelli sono vari e molto fantasiosi.

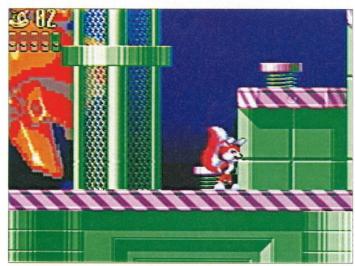
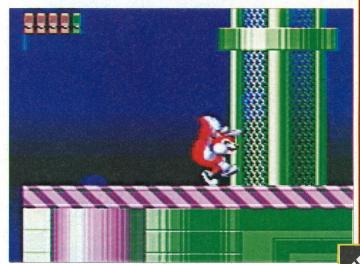
Genere Platform
Casa Ocean
Sviluppatore Neon

• Grafica coloratissima e velocissima
• Buona longevità assicurata da cinque continenti da esplorare e conquistare
• Possibilità (condizionata, però) di salvare la partita
• Sonoro piacevole

• La fase di esplorazione della mappa è un po' troppo lenta e spezza il ritmo
• Controllo dello scoiattolo complicato da una certa inerzia nel rispondere ai comandi

Versione AMIGA

La versione Amiga di *Mr. Nutz - Hoppin' Mad* esibisce ancora una volta le ottime prestazioni che anche un semplice 500 espanso a 1Mb di RAM (configurazione minima richiesta) riesce a fornire nei platform game: l'ultima produzione della Ocean ha dalla sua, infatti, una grandissima grafica, curata a dovere e velocissima. Il sonoro comprende una buona serie di musichette tutte molto simpatiche e orecchiabili. Il gioco risiede su tre dischi, anche stavolta non installabili, ma comunque i caricamenti sono brevi ed i cambi di disco esigui. Il manuale tradotto anche in italiano completano il quadro. In definitiva dunque una realizzazione tecnica di grande caratura.

Mr. Nutz - Hoppin' Mad è sicuramente un gran bel gioco e tecnicamente mi pare - in tutta sincerità - inappuntabile: la grafica è molto curata, coloratissima, varia e soprattutto molto veloce (ovviamente nelle fasi platform). È stata introdotta una buona serie di power-up e bonus vari che incrementano le prestazioni del nostro scoiattolo. Anche il sonoro è di ottimo livello e comprende - oltre agli effetti speciali di norma - diverse musichette molto ben implementate. L'unica critica che mi sento di muovere a *Mr. Nutz - Hoppin' Mad* è che le fasi di spostamento sulla mappa sono piuttosto lente e abbastanza noiose e purtroppo spezzano, secondo me in modo fastidioso, il veloce ritmo imposto dai livelli platform. Forse anche il metodo di controllo non è il massimo, visto che le reazioni dello scoiattolo ai nostri comandi sono leggermente ritardate, ma dopo un po' ci si abitua. In conclusione, quindi, un platform di buonissima qualità consigliato a tutti gli amanti del genere.

Sfruttando questi trampolini non sarà poi così difficile avere la meglio sull'enorme mostro che vi aspetta alla fine del livello.

Mr. Nutz saltella allegramente verso la fine del livello, pronto a tutto pur di liberare il mondo dall'insidia dell'invasione delle Gallinelle.

RAVENLOFT

STRAHD'S POSSESSION

Dopo aver epurato dal male WaterDeep e i Forgotten Realms, i fan delle versioni al silicio di AD&D sono ora chiamati per investigare sul Caos che spadroneggia nel misterioso e sanguinario Realm of Terror. Che Helm li protegga!

Tutto ha inizio quando i nostri eroi, appena tornati da un'allegra e avventurosa scampagnata, scoprono che la fortezza di Elturel è stata attaccata da un solitario ladro e che il loro Signore, Lord Dhelt, ha perso nello scontro con l'impavido avversario un prezioso Amuleto magico. Naturalmente la coppia di avventurieri non può certo rimanere con le mani in mano dopo un simile affronto e, senza perdere tempo, si arma di tutto punto e si getta all'inseguimento del perfido ladro.

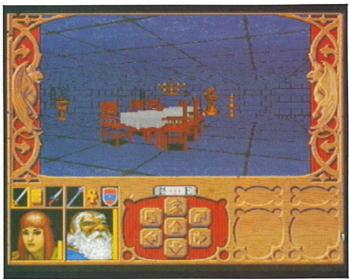
Il gioco comincia con la creazione dei personaggi, scegliendo, come al solito, sesso, razza, classe e allineamento del vostro eroe. Seguendo la consolidata tradizione dei GdR "Made in SSI", anche in *Ravenloft* potrete modificare gli attributi base generati dal computer, creando così personaggi con il massimo delle caratteristiche. Visto che dovrete creare solo due personaggi, sarete quasi costretti a generare personaggi multiclasse, rinunciando così a umani (non è prevista l'opzione per il "Dual Class"), ai privilegi dei monoclasse e a classi meno "indispensabili", come il Ladro. Per questo motivo il vostro party dovrà per forza assomigliare a quello preconfezionato dalla SSI contente un Nano Chierico/Guerriero e un Elfo Mago/Guerriero: un mix di magia e spada, che però, secondo chi vi scrive, rovina un po' l'atmosfera generale del GdR; d'altra parte l'interfaccia di controllo, di cui parleremo più avanti, avrebbe comodamente permesso la presenza di altri due personaggi giocanti, oltre ai posti riservati per gli NpC, garantendo una libertà maggiore nella scelta del vostro party.

Dopo aver perso la consueta mezz'oretta dedicata alla creazione dei vostri due eroi, potrete avventurarvi sulle tracce dell'assassino, che per vostra (apparente) fortuna, non sembra essere scappato troppo lontano. Tuttavia, dopo un veloce e sicuramente vittorioso scontro contro il solitario bandito, non farete neanche in tempo a raccogliere l'Amuleto, che apparirà una strana nebbiolina e tutto si farà confuso...

Dopo una improvvisa perdita di conoscenza, arriverete infatti nel terribile Reame di Ravenloft, che molti appassionati di AD&D da tavolo conosceranno sicuramente, grazie agli stupendi scenari pubblicati dalla TSR qualche anno fa. Si tratta di un'ambientazione davvero rivoluzionaria rispetto ai Forgotten Realms a cui ci aveva abituato la SSI: invece di aggirarvi per un mondo "legale" in cui il male si insinuava con evidenti difficoltà, ora dovrete farvi strada in lande misteriose dove i Signori del luogo fanno il bello e il cattivo tempo, i ladri scorrazzano liberamente per le strade principali e i poveri cittadini sono costretti a rintanarsi nelle loro

Questo Paladino sembra un innocuo esattore della Tasse di Barovia, ma in effetti sotto la sua armatura si cela il perfido Strahd!

Gli interni dei dungeon e delle abitazioni sono molto particolareggiati, anche se poco interattivi. Notate che il primo PG é posseduto da uno spettro!

Nella Chiesa Abbandonata troverete lo spirito di un Chierico imprigionato in uno Specchio Magico; per rompere le sbarre di questa prigione arcana dovrete recuperare i frammenti di un libro magico.

Per spostarvi potete utilizzare il mouse, cliccando direttamente sullo schermo alla *UnderWorld* o servendovi delle frecce posizionate al centro dello schermo. Oppure ricorrere al solito tastierino numerico...

case al calare del sole, vittime inermi di uno spietato sistema feudale.

Tuttavia il Caos che permea Ravenloft non si limita a borgomastri e conti senza scrupoli: come scoprirete dopo poche ore di gioco, una terribile verità si annida tra le pareti del Castello di Strahd; dovrete scavare a fondo tra la paura della gente e le minacce dei potenti per scoprire come combattere il vostro enigmatico avversario e ritornare al rassicurante sole di Elturel.

La struttura vera e propria del gioco ricorda fin troppo bene una vera campagna di AD&D: i vostri personaggi riceveranno con vari pretesti, più o meno originali, le chiavi o gli oggetti che permetteranno loro di volta in volta di accedere a diverse sotto-quest secondo un ordine ben preciso. Il computer interpreta abbastanza bene la parte di master, facendo addirittura commentare ai vostri stessi personaggi alcune situazioni. Per esempio, se fate scattare una trappola, apparirà la faccina del vostro Elfo che vi metterà in guardia da eventuali imboscate, mentre passando vicino a un muro illusorio, molto probabilmente il vostro nano noterà che c'è qualcosa di strano nei mattoni che avete appena superato. Naturalmente si tratta di un'illusione, perché un computer, per quanto sofisticato, non potrà emulare sicuramente una partita a GdR da tavolo, ma tutto sommato l'atmosfera è abbastanza accattivante e divertente. L'unica nota dolente di questo sistema è data dall'interazione con gli NpC: la città di Barovia, il maggior centro abitato della zona, è desolata e tra le sue mura troverete sì e no un quattro o cinque personaggi con cui poter chiacchierare; una bella differenza con la folla delle città di *Arena*! Tuttavia nel gioco della Bethesda i numerosi NpC nella maggior parte dei casi erano un semplice elemento di sfondo, che non influiva minimamente sullo svolgimento della vostra avventura, se non per darvi qualche indicazione approssimativa sulla locazione del successivo pezzo di Staff of Chaos; invece in *Ravenloft* tutti i pochi NpC hanno una funzione ben definita: possono darvi qualche suggerimento su cosa fare o dove andare, oppure fornirvi oggetti utili che possono aprire nuove e inaspettate strade al vostro party o, infine, entrare nel vostro party di ardimentosi eroi pronti a tutto.

Naturalmente dovrete aspettarvi comportamenti "strani" da questi NpC: quasi nessuno si legherà per sempre al vostro gruppo, ma anzi tenderanno a piantarvi in asso non appena raggiungono il loro scopo; altri invece tenteranno anche di piantarvi il classico coltello nella schiena al momento opportuno, guidandovi in imboscate o sottraendovi immensi tesori.

Una volta entrati nei dungeon, vi accorgerete che l'avventura è molto simile ai passati *Eye of the Beholder*: pedane, pulsanti nascosti, serrature che necessitano di astruse e introvabili chiavi, muri illusori, oggetti magici da utilizzare al posto giusto e così via.

In aggiunta a questi classici "puzzle" troverete però anche enigmi un po' più originali: per esempio, nella Chiesa Abbandonata troverete un chierico imprigionato in uno Specchio Magico; naturalmente dovrete fare del vostro meglio per liberare il povero sant'uomo e dovrete quindi esplorare il livello sotterraneo per risolvere il problema. E la soluzione non è una semplice chiave o un pulsante nascosto da qualche parte...

Anche il motore grafico di *Ravenloft* è, almeno per la SSI, un novità assoluta: invece di spostarvi a "passi" come i soliti e indimenticabili GdR della serie *Eye of Beholder*, ruoterete liberamente e fluidamente per 360 gradi alla *Ultima UnderWorld*; noterete subi-

I malefici Strahd Skeleton sono decisamente più coriacei dei soliti scheletri dei Forgotten Realms.

Lo schermo dell'inventario ricorda molto *The Summoning*: dovrete mettere armi e armature direttamente sul vostro personaggio.

Nel Cimitero incontrerete le Vampire, che possono abbassarvi di livello con il semplice tocco, e una valanga di Undead.

L'unica città vera e propria che visiterete in *Ravenloft* nasconde più di un segreto dietro ai decrepiti muri bianchi. Gioiellieri ectoplasmatici e Uomini Lupo metteranno a dura prova la vostra materia grigia!

Il Gioielliere Fantasma si impadronirà di uno dei vostri Personaggi Giocanti e vi affiderà una pericolosa missione: eliminare un Ghoul Lord nel Cimitero. Come ricompensa otterrete uno dei cinque oggetti necessari per completare il gioco.

Il Borgomastro può mettervi in contatto con Strahd, ma solo per il vostro primo incontro.

Questo cancello si apre sulla Old Svalich Road South. A nord troverete, ovviamente, il cancello per la Old Svalich Road North, ma per aprirlo dovrete utilizzare una chiave particolare; dove trovarla? Beh, diciamo che dovrete resuscitare un Chierico...

Nell'immancabile Locanda troverete un rifugio sicuro per riposarvi di notte; inoltre a volte incontrerete qualche PnG desideroso di unirsi al vostro gruppo e un Gitano che può vendervi la pozione anti-nebbia.

Qui si riunisce l'Ordine di Raven, la setta che conosce i segreti sotterranei di Barovia.

to che non potete alzare o abbassare lo sguardo, né tantomeno saltare o arrampicarvi sui muri, ma in compenso potrete finalmente vedere un gioco in una risoluzione decisamente migliore della solita 320x200: infatti la SSI ha deciso di utilizzare la risoluzione 320x400, che unisce una maggiore definizione alla compatibilità con tutte le VGA a 256K (mentre ad esempio la 640x400 di *Sim City 2000* pretende la SuperVGA). Passeggiando un po' per il boschetto che vi separa dal ladro che state inseguendo, scoprirete anche che la grafica non è dettagliata come in altri giochi in 3D a 360 gradi: alberi, sedie e tavoli sono poco definiti e colorati; inoltre gli NpC (in prevalenza mostri) sono animati in maniera scadente: per esempio, se uccidete un avversario, lo vedrete semplicemente sparire ai vostri occhi, mentre sarebbe lecito aspettarsi che stramazzi al suolo e che il suo cadavere rimanga lì per terra come testimonianza della vostra vittoria. D'altra parte l'engine grafico di *Ravenloft* è, sotto un profilo strettamente tecnico, più accurato di quelli utilizzati da illustri predecessori "a 360 gradi",

Per memorizzare gli incantesimi dei Magic User o per preparare quelli dei Chierici avrete a disposizione questa comoda schermata: un bel passo avanti rispetto a *EOB3*!

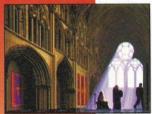
Incontrerete molti Personaggi non Giocanti in situazioni "spinose": alcuni si uniranno al vostro gruppo, ma spesso abbandoneranno il Party quando passate da una zona all'altra.

come il famigerato *Arena*: infatti girando intorno agli oggetti di sfondo, come botole, tavoli o sedie, noterete che ruotano insieme a voi, presentando diverse facce a seconda del punto di vista da cui li guardate. Certo, la loro rotazione non è accuratissima e a volte alcuni di questi oggetti scattano da una posizione all'altra senza ruotare fluidamente, ma questo sistema è sicuramente più realistico delle fontane o dei lampioni di *Arena* che presentavano sempre lo stesso lato indipendentemente dal vostro punto di vista.

L'interfaccia è un vero e proprio "mix" tra quella classica dei GdR in prima persona della SSI e gli ultimi prodotti delle altre case software in questo campo: l'inventario assomiglia molto a quello di *The Summoning* o del già citato *Arena*, mentre il sistema di controllo della magia è praticamente identico a quello comodo e efficiente di *Eye of Beholder III*, solo che in *Ravenloft* non dovrete occupare una delle mani dei vostri Magic User per tenere pronto lo Spell Book o l'Holy Symbol; Per combattere potrete scegliere di cliccare sul nemico che volete colpire, oppure di cliccare direttamente sull'arma che volete utilizzare.

Tutto sommato *Ravenloft* è un buon passo in avanti rispetto agli ormai superati *Eye of Beholder*; però, proprio come é accaduto per *Dark Sun*, purtroppo la SSI è arrivata con un ritardo incredibile rispetto alle altre case software concorrenti, e questo gioco risente sotto diversi punti di vista già della propria età. In ogni caso, la trama avvincente, lo scenario coinvolgente e gli enigmi alla *Dungeon Master* catturano l'interesse del giocatore e fanno dimenticare i difetti stilistici e grafici. Peccato per il sistema di combattimento un po' superficiale.

Paolo Paglianti

Immancabile il confronto con la trilogia degli *Eye of Beholder*, che hanno minato seriamente le notti di molti avventurieri computerizzati: oggi sono giochi superati e un po' noiosi, soprattutto il giocatore non si muove per 360° ma "salta" di casella in casella, ma se siete degli appassionati di GdR vi conviene dare un'occhiata a questi tre GdR in prima persona. Se avete un computer abbastanza potente, sono imperdibili anche i due *Ultima Underworld: Stygian Abyss* e il più recente *UW2: Labyrinth of Worlds*, che occupano ancora il posto dei migliori GdR a 360 gradi. Per ultimo, vi consiglio anche di dare un'occhiata a *Lands of Lore*, che, pur utilizzando ancora il sistema 3D degli *EOB*, si rivela comunque un ottimo GdR!

La prima volta che arriverete al Castello di Strahd, sarete invitati a pranzo dal vostro ospite. Le visite successive potrebbero finire peggio...

Genere GdR
Casa SSI
Sviluppatore DreamForge E.

- Una nuova ambientazione
- Una nuova interfaccia grafica
- Assomiglia ad una vera Campagna

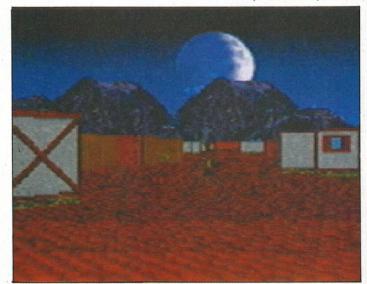
- Vecchi problemi della SSI
- Grafica poco curata
- Scarsa interattività con i pochi NpC

Versione PC

Ravenloft **pretende un hardware di livello medio-alto per girare soddisfacentemente: un 386 veloce, 4 Mega di RAM e una quindicina di mega su hard disk. Per quanto riguarda la scheda video, basta una VGA a 256K per ammirare la risoluzione 320x400 del dominio di Strahd. Se volete sentire urla disperate, risate sataniche e musiche horror mentre vi aggirate per Cimiteri e Chiese Abbandonate, dovrete avere una delle schede supportate: AdLib, AL Gold, SoundBlaster, SB PRO, SB 16 ASP, Roland SCC-1, Roland LAPC 1, WaveBlaster, solo per citare le più comuni.**

Versione PC-CD ROM

La versione su CD ROM permette due installazioni diverse, di 6 e 15 Mb, che consentono di risparmiare spazio su HD o di velocizzare un po' il gioco. Inoltre sono presenti diverse sequenze animate.

Risvegliatasi dal suo torpore, la SSI sta sfornando diversi GdR innovativi che hanno in comune una nuova interfaccia grafica più adatta alla potenza dei processori ormai diffusi. Questo prodotto è sicuramente migliore dei vari *Eye of Beholder* su cui la SSI sembrava essersi fossilizzata da tempo immemorabile e racchiude diverse caratteristiche che mancavano fastidiosamente nei suoi ultimi prodotti, dalla rotazione a 360 gradi all'ottimo automapping. Tuttavia la SSI arriva con largo ritardo rispetto ai concorrenti diretti, che stanno già tentando di sviluppare un mondo virtuale vero e proprio. Inoltre la grafica di *Ravensloft* è un po' troppo grossolana per reggere il confronto con giochi anche datati come *Ultima Underworld 2*. Se riuscirete a chiudere un occhio su questi difetti, potrete scoprire che tutto sommato *Ravensloft* nasconde un'emozionante e interessante avventura.

La luna piena in *Ravenloft* non é uno spettacolo romantico, ma anzi é un avvenimento particolarmente pericoloso: la gente si trasforma in pipestrelli, lupi, topi...

Il Castello di Strahd é costantemente controllato e sorvegliato dalle Doom Guard, armature magiche invulnerabili a qualsiasi spell tranne che ai Lighting Bolt.

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) **02/93505280**

PER LE ORDINAZIONI POTETE TELEFONARE ALLO **02/93505942**

OPPURE MANDARE UN FAX ALLO **02/93505219**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

ORARIO LAVORO:
9,00 - 12,30 /15,30 - 19,00
APERTO IL SABATO

Si raccomanda la spettabile clientela di voler specificare sempre, per ogni ordinazione fatta allo 02/93505942:

- Il proprio cognome e nome
- L'indirizzo completo dove recapitare la merce
- Il numero di telefono per eventuali problemi

ACCESSORI E PERIFERICHE DISPONIBILI

Articolo	Prezzo
HD 65 MB	L. 349.000
HD 80 MB 2,5"	L. 480.000
HD 120 MB 2,5"	L. 670.000
HD 170 MB 2,5"	L. 699.000
RAM 2 MB	L. 349.000
RAM 4 MB	L. 499.000
Coprocessore 68882 33 MHz con quarzo	L. 200.000
Modulo SIMM 4Mb RAM 32 bit	L. 399.000
Pc 1208- RAM 0 Mb	L. 249.000
Pc 1208- RAM 4 Mb	L. 629.000
Pc 1208- RAM 8 Mb	L. 999.000
Pc 1208- RAM 0 Mb con 68882 33 MHz	L. 449.000
Pc 1208- RAM 4 Mb con 68882 33 MHz	L. 829.000
Pc 1208- RAM 8 Mb con 68882 33 MHz	L. 1.199.000
Power scanner- 164 grigi, 400 Dpi	L. 269.000
Epson GT 6500 scanner (24 bit, software)	L. 2.249.000
Vidi 12 - (Digitaliz. per AGA-SVHS)	L. 399.000
Vidi 12 RT - (Digitaliz. in tempo reale)	L. 499.000
Vidi 24 - (Digitaliz. per AGA-SVHS)	L. 799.000
Vidi 24 RT - (Digitaliz. in tempo reale)	L. 899.000
Videon 4.1 Gold - (per chip AGA)	L. 399.000
Microgen - (Genlock VHS)	L. 299.000
MKIII E.C.R. - (Genlock SVHS/VHS)	L. 449.000
GLock G.V.P. - (Genlock SVHS/VHS)	L. 999.000
1084s - (Monitor Commodore)	L. 399.000
1940s - (Monitor Commodore)	L. 549.000
1942s - (Monitor Commodore)	L. 790.000
Video DAC 18 - (Scheda grafica 18 bit)	L. 229.000
Merlin 1 Mb RAM - (Scheda grafica 24 bit)	L. 749.000
Merlin 4 Mb RAM - (Scheda grafica 24 bit)	L. 999.000
Picasso 2 1 Mb RAM - (Scheda grafica 24 bit)	L. 699.000
Picasso 2 2 Mb RAM - (Scheda grafica 24 bit)	L. 899.000
Drive esterno 880Kb	L. 144.900
Drive esterno 880/1760Kb	L. 150.000
Drive esterno 880/1760Kb	L. 299.000
Drive interno 880/1760Kb per A1200	L. 299.000
Drive esterno 5" T/4	L. 169.000
OverTop Sampler - (Digital. stereo)	L. 149.000
Home Music Kit - (Digital. stereo + 2 softw.)	L. 279.000
Clarity 16 - (Digital. stereo-int. midi+softw.)	L. 329.000
Midi interface prof. - (13 In, 1 Through,1 Out)	L. 69.000

FINO AD ESAURIMENTO SCORTE:

Articolo	Prezzo
Hard disk 52Mb Quantum per A500 con interfaccia GVP serie II exp 8Mb RAM + possibilità emulatore 286 Dos completo	L. 650.000
Kickstart versione 1.3/1.2	L. 49.000
SCSI II exp. 4/8Mb per A4000 68030/68040	L. 389.000
Cd-Rom per A2000/3000/40000 doppia sessione con interfaccia SCSI + At e software installazione + CD omaggio (600Mb)	L. 799.000
Controller Hard disk At Bus per A1200 PCMCIA	L. 350.000

AMIGA 1200 DESKTOP DYMANITE*

2 MB RAM
KICKSTART 3.0 - CHIP AA

- WORDWORTH 2.2 - AGA: PROGRAMMA DI SCRITTURA ITALIANO CONDIZIONARIO...!
- DPAINT 4.5 - AGA: PROGRAMMA DI DISEGNO E AMINAZIONE POTENTE...!
- PRINT MANAGER: PROGRAMMA PER OTTIMIZZARE STAMPA...!
- OSCAR E DENNIS (SI, GLI STESSI DEL CD32!!!)

IN PIÙ, SOLO DA NEXT COMPUTERS: 37 GIOCHI IN OMAGGIO + DISCO UTILITY - (O JOYSTICK)
L. 719.000

* ATTENZIONE!!! OFFERTA LIMITATA, VALIDA SOLO FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

OFFERTE STAMPANTI

Stampante	Caratteristiche	Prezzo
Seikosha	(9 aghi, 80 col.,190 cps)	L. 294.500
Star Lc-100	(9 aghi, 80 col., 225 cps, colore)	L. 336.000
Nec P20	(24 aghi, 80 col., 180 cps, 360 dpi)	L. 546.000
Star Lc 24-200	(24 aghi, 80 col., 222 cps, 360 dpi)	L. 546.000
Star Lc 24-200 C	(24 aghi, 80 col., 222 cps, 360 dpi)	L. 630.000
Epson Stylus 800	(getto d'inch., 80 col., 180 cps, 360 dpi)	L. 579.000
Hp DeskJet 510	(getto d'inch., 80 col., 3 ppm, 300 dpi)	L. 539.000
Hp DeskJet 500 c	(getto d'inch., 80 col., 240 cps, 300 dpi)	L. 639.000
Hp DeskJet 550 c	(getto d'inch., 80 col., 240 cps, 300 dpi)	L.1.050.000
Hp DeskJet 1200 c	(getto d'inch., 136 col., 1 mpp, 300 dpi)	L.2.689.000
IBM-Lexmark	(laser, 80 col., 6 ppm)	L.1.219.000

AMIGA 4000/40

6 MB RAM
130 MB HD
L. 3.799.000

DISPONIBILI SCHEDE ACCELERATRICI PER L'AMIGA 4000!

68040. 28 MHz
L. 1.199.000

68040. 33 MHz
L. 1.499.000

CONNER HD 3,5"IDE

Capacità	accesso	cache	prezzo cad.
252,03 MB	14 ms	32 kB	L. 529.000
343,00 MB	13 ms	32 kB	L. 712.000
545,90 MB	10 ms	256 kB	L. 1.349.000

CONNER HD 3,5" SCSI

Capacità	accesso	cache	prezzo cad.
40 MB	15 ms	16 kB	L. 300.000
170,00 MB	17 ms	32 kB	L. 499.000
545,90 MB	10 ms	256 kB	L. 1.349.000
1371,80 MB	10 ms	256 kB	L. 2.249.000

AMIGA 4000/30

4 MB RAM
130 MB HD
L. 2.499.000

Spedizioni veloci in tutta Italia!!

PER POSTA:
PACCO ESPRESSO ASSICURATO, L. 11.000
(1 SETTIMANA)

PER CORRIERE:
UPS ALIMONDO
L. 21.000
(2 GIORNI MASSIMO!!)

La scheda contiene 2 convertitori A/D.
Permette di digitalizzare da qualsiasi sorgente sonora.
È inclusa anche un'interfaccia MIDI.
L. 319.000

DISK EXPANDER
Raddoppia la capacità del tuo Hard Disk
•
Opera interamente in multitasking in modo trasparente
•
Utilizzabile senza difficoltà da utenti inesperti
•
Contiene le famose librerie XPK
L. 79.000

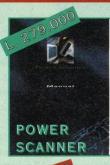
DKB 1202

Metti il turbo al tuo Amiga 1200

Scheda di espansione interna sulla quale è possibile montare due SIMM a 72pin aggiuntive e coprocessore matematico con frequenza di clock superiore a 40MHz.

MODEM FAX TRUST AE1414
Fax modem 14400 ad alte prestazioni con V42 Bis e MNP5
L. 399.000

Digitalizzatore video ad alta qualità

Risoluzione: da 320 x 256 fino a 768 x 568 24Bit per pixel con la fantastica possibilità di visualizzare 29791 colori a video. Velocissimo su CPU 68020 e 68030.

Scanner manuale

Molto potente e di estrema facilità d'uso fornito con Software dedicato.

OVER DRIVE 35
Controller PCMCIA esterno per Amiga 1200

Che permette di collegare un HD IDE da 3,5". Potentissimo: trasfer rates da 1,5MB/sec a 2,5MB/sec tempo medio d'accesso 12ms

Genlock professionale per tutti gli Amiga con controllo hardware delle dissolvenze.

Permette l'utilizzo di monitor RGB (banda passante 5,5 MHz)

L. 299.000

Trasforma qualunque Amiga in un Digital Sound Recorder.

Possibilità di usare piu di 32 effetti speciali

Controller HD SCSI 2 per Amiga 2000/3000/4000 con prestazioni eccezionali e possibilità di espansione Ram per Amiga fino a 8 MB

I prodotti di questa pagina sono IVA compresa

CORRIDOR 7

Maledetti alieni! Pur di conquistare il nostro verde pianetino, hanno disseminato la galassia di futuristici Cavalli di Troia mascherati da innocenti manufatti ET. Chi potrà salvarci, se non il solito, immancabile solitario eroe?

Siamo nel 2010: le guerre tra le nazioni sono finalmente finite per sempre, i progressi nella medicina hanno fatto miracoli e l'uomo può dedicarsi completamente all'esplorazione dello spazio.

La spedizione terrestre su Marte ha la piacevole sorpresa di scoprire strani manufatti dalle parti delle famose "facce marziane", tra cui un misterioso oggetto cilindrico che viene portato immediatamente sulla Terra e rinchiuso nelle profondità della super segreta Delta Base, proprio nel Corridoio 7, per essere sezionato e studiato.

Purtroppo il manufatto alieno rivela ben presto la sua vera natura: si tratta di un teletrasportatore galattico da cui iniziano a saltar fuori extraterrestri armati fino ai denti e decisamente male intenzionati, che nel giro di poche ore massacrano l'intero personale della Base. Prima che qualcuno all'esterno della Base si accorga di quello che sta succedendo, gli invasori ET riescono a installare un potente scudo elettromagnetico: ormai ogni possibilità di rappresaglia su grande scala, come un attacco termonucleare o un vasto dispiegamento di truppe è irrealizzabile, per cui il Quartier Generale decide di selezionare il Marine più in gamba, più duro e più veloce dei Corpi Speciali e di mandarlo nella Base, sperando che un solo Specialista riesca dove eserciti interi fallirebbero sicuramente.

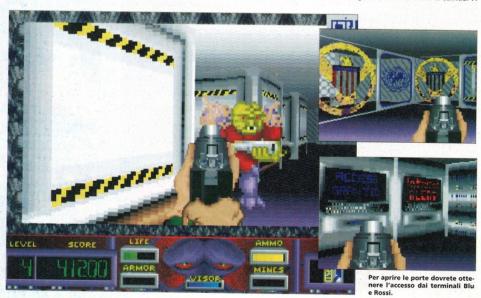
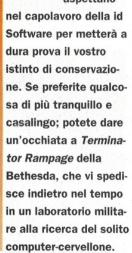
Naturalmente vestirete i panni di questo futuristico Rambo e dovrete penetrare all'interno di Base Delta da soli, con il compito di attraversare i 30 livelli dell'installazione militare, eliminare la maggior parte degli ET, raggiungere il Corridoio 7 e distruggere la radice della minaccia aliena. Seguendo quella che, per fortuna, sta diventando la moda del momento, *Corridor 7* offre un'interfaccia grafica in prima persona a 360 gradi, esattamente come il mitico *Doom* (non per niente la Capstone ha ottenuto i diritti per sfruttare le routine grafiche di *Wolfenstein* NdR), quindi vedrete l'ambiente circostante ruotarvi attorno fluidamente piuttosto che ad angoli retti. Inoltre, se disponete di un computer abbastanza potente, potrete allargare la visuale fino a renderla "a tutto schermo", in modo da vedere il mondo di *Corridor 7* con maggiori dettagli.

In ogni caso, la striscia inferiore dello

Se volete massacrare gli alieni avrete bisogno di armi, medikit e munizioni, distribuite a intervalli regolari nei trenta livelli di *Corridor 7*.

Per aprire le porte dovrete ottenere l'accesso dai terminali Blu e Rossi.

Alcuni alieni possono mimetizzarsi trasformandosi in barili, sedie e schedari.

nota bene NB

Vi piace *Corridor 7*, il vostro sogno più recondito è indossare una tuta da Space Marine e massacrare alieni rintanati in decine di livelli? Beh, *Doom* fa proprio per voi! Tre missioni e una trentina di livelli vi aspettano nel capolavoro della id Software per metterà a dura prova il vostro istinto di conservazione. Se preferite qualcosa di più tranquillo e casalingo; potete dare un'occhiata a *Terminator Rampage* della Bethesda, che vi spedisce indietro nel tempo in un laboratorio militare alla ricerca del solito computer-cervellone.

schermo è occupata dall'indicatore di salute, il numero di proiettili rimasti per l'arma selezionata e delle mine, l'energia totale di cui disponete e il livello dell'armatura. In primo piano potrete vedere l'arma con cui state macellando gli ET: all'inizio disponete solo di una Taser, un'arma in grado di stordire i nemici, e di una M 24 CAW (Close Assault Weapon simile alla più famosa UZI) una mitraglietta automatica abbastanza potente, ma dal raggio un po' troppo corto; tuttavia, scendendo verso il famigerato Corridoio 7, troverete altre armi molto più efficaci e mortali: per esempio, potrete armarvi con il fantastico M 343 Tribarrel Power Blast, che frantuma letteralmente i vostri avversari in mille pezzi. Naturalmente scendendo di livello in livello, troverete anche nemici sempre più potenti: all'inizio dovrete vedervela solo con qualche sonda automatica e poche guardie male armate, ma già dal terzo livello inizierete a vedere Sonde più intelligenti, che si appostano per tendervi imboscate, i tecnici alieni Otrebor, che possono trasformarsi in elementi di sfondo come sedie o barili, i Mechanoid Warrior e, dalle parti del Corridor 7, anche qualche temibile Eniram (il nome è già un programma...), che sfrutta una Cloacking Device per attaccarvi di sorpresa proprio quando non ve lo aspettate. A questo punto penserete sicuramente che un mitragliatore pesante non può bastare per eliminare le truppe aliene: infatti, con un po' di fortuna, troverete delle indispensabili armi ET come il Dual Blaster, ideale per i massacri di massa o il Plasma Rifle, utile per abbattere i nemici più grossi. Inoltre avrete a disposizione un comodo rilevatore di movimento che mostra la mappa del livello corrente e la posizione di tutti gli alieni (tranne quelli immobili, come alcune Sonde), delle Mine di Prossimità, ottime per eliminare eventuali inseguitori e qualche rara sfera di invulnerabilità. Vi sembra troppo facile? Beh, se gli alieni si dimostrano troppo stupidi, oppure non vi sembra giusto poter avere sin dall'inizio la mappa completa del livello, potete scegliere tra quattro livelli di difficoltà diversi, da Caporale a Maggiore, che eliminano progressivamente l'armatura iniziale, la mappa del livello e aumentano il livello di aggressività e il numero degli alieni.

Seguendo quella che, per fortuna, sta diventando la moda del momento, Corridor 7 offre un'interfaccia grafica in prima persona a 360 gradi

Paolo Paglianti

Genere Sparatutto
Casa Gametek
Sviluppatore Capstone

- Labirinti & Alieni per tutti i gusti
- Costa la metà rispetto agli altri giochi

- Un gradino indietro a *Doom* (ma chi non lo è?)
- Grafica un po' troppo scarna

Versione PC

***Corridor 7* non richiede un hardware da Zio Paperone: basta un 386 a 16 Mhz anche se vi consigliamo almeno un 386 a 33 Mhz per avere uno scrolling fluido), una VGA e 8 MB di spazio su Hard Disk. Per la musica e gli effetti sonori dovrete disporre di AdLib, SoundBlaster o SoundBlaster Pro. È prevista una versione migliorata, con più livelli e nemici, su CD ROM.**

Il vantaggio principale di *Corridor 7* è che costerà circa la metà del prezzo medio di un gioco per Pc, l'handicap principale sta nell'essere arrivato dopo il mitico *Doom* (del resto il prezzo è stato abbassato proprio per questa ragione NdR). Non si tratta certo di una sterile rimescolata del gioco della id, ma anzi racchiude diversi particolari originali, come i muri trasparenti o gli alieni che si trasformano in sedie o cassetti per mimetizzarsi, ma sicuramente l'aspetto grafico è a un livello inferiore rispetto a *Doom*. Volendo fare un paragone, dovete aspettarvi un *Wolfestein 3D* ambientato nel ventunesimo secolo: la grafica è abbastanza semplice, i passaggi segreti si scoprono spingendo blocchi cubici (proprio come in *W3D*) e gli alieni sono un po' troppo cubettosi. Nonostante tutto *Corridor 7* è divertente, coinvolgente e, oltretutto, costa molto meno di altri concorrenti più illustri.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto · ore · giorni · settimane · mesi · anni

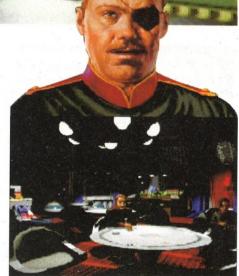
5 4 3 2 1 0

SUPER WING COMMANDER

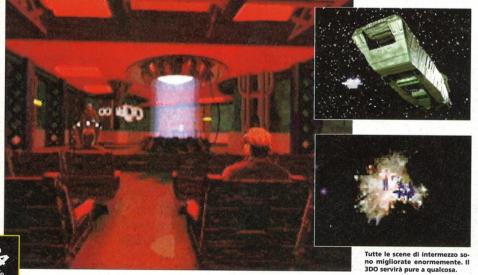
Non è un semplice gioco. È un po' il simbolo della storia di tutti i videogiochi per macchine casalinghe. All'epoca della sua comparsa sulle macchine MS-DOS era uno dei programmi più ambiziosi che fossero stati mai creati. Ora, su 3DO, si presenta come uno sparatutto dalla grafica fantastica e dalla trama coinvolgente.

Sul gioco in sé (creato alla fine del '90 da Chris Roberts per la Origin, dopo sei anni e mezzo di lavoro intenso e continuativo), che nel concept e nella struttura è rimasto fondamentalmente lo stesso, non si può aggiungere molto rispetto a quanto sia già stato detto in altre occasioni.

Quello che stupisce, naturalmente, è la presentazione grafico-sonora, veramente eccezionale e accattivante. Finalmente il caro Chris è riuscito a realizzare un suo sogno: sviluppare una sorta di film interattivo basato sui combattimenti spaziali visti sul grande schermo con "Galactica" e "Guerre Stellari". Sebbene, personalmente, preferisca decisamente *X-Wing* (probabilmente per motivi romantici, piuttosto che a causa di riflessioni professionali che ci si potrebbero aspettare da un recensore), non bisogna dimenticare che *Wing Commander* su PC ha praticamente creato un nuovo genere di giochi "sparatutto-avventura" di fantascienza, presto imitato da molti altri titoli che non hanno avuto altrettanto successo. Probabilmente la ragione di questo "hype" è dovuta proprio all'approccio "space opera" al combattimento spaziale, totalmente irrealistico e decisamente più simile a quello tra caccia attuali, piuttosto che una lenta programmazione di orbite e rotte (come, probabilmente, sarebbe nella realtà). La differenza è

K gioco K K

Nel bar della nostra astronave base sorseggiamo un buon bicchiere nell'attesa di un anuova missione.

I cruscotti delle varie astronavi sono stati aggiornati grazie alle maggiori capacità grafiche della macchina.

Tutte le scene di intermezzo sono migliorate enormemente. Il 3DO servirà pure a qualcosa.

Il piano della nostra prossima missione. Sono evidenziati i waypoint che potremo raggiungere tramite il pilota economico.

Neanche sui 486 più pompati potrete trovare una versione di *Wing Commander* con una grafica del genere.

Finalmente le astronavi sul retro della confezione cominciano ad assomigliare a quelle che incontreremo durante il gioco...

quella tra una "filosofia" letteraria fantascientifica alla Lucas e quella alla Arthur C. Clarke (autore di capolavori di fantascienza assolutamente realistici e documentatissimi come "La Sentinella", trasposto in film da Stanley Kubrick nel suo capolavoro, "2001 Odissea nello Spazio").

La grafica del gioco è stata completamente ridisegnata, anche se i personaggi e le astronavi rimangono, ovviamente, le stesse del caro, vecchio *Wing Commander*. Voi interpreterete il ruolo di un pilota umano in una lotta senza quartiere contro il malvagio impero Kilrathi (una razza di uomini leoni ferocissimi e aggressivi). Avrete la possibilità di pilotare diversi tipi di caccia (dai più leggeri per la ricognizione delle basi alleate a quelli più pesanti e armati per le vere e proprie azioni di guerra) e di esercitarvi con un simulatore (chiamato TrainSim, cioè Training Simulator) in modo da imparare le manovre base essenziali per sperare di sopravvivere a un incontro reale.

Dopo aver assistito alle scene di introduzione, aver parlato con i piloti nella sala ricreazione ed esservi esercitati a sufficienza, potrete accedere alle camerate. Da qui potrete entrare nella sala briefing e assistere al piano della missione che dovrete affrontare.

Una volta che avrete ascoltato con attenzione il briefing (è possibile, naturalmente, anche selezionare un testo sullo schermo che appare in contemporanea con il sonoro digitalizzato), potrete indossare la vostra tuta di volo, salire sul vostro caccia e partire per un'ennesima avventura. Anche queste semplici operazioni vengono visualizzate in modo magistrale e contribuiscono non poco a creare interesse nel gioco, rendendo l'atmosfera più completa e realistica.

Per quanto riguarda la sezione di combattimento nello spazio (e cioè il gioco vero e proprio) siamo di fronte a un incrocio in odore di arcade tra una semplice simulazione di volo e un sofisticato sparatutto spaziale in soggettiva.

Naturalmente il gioco permette di selezionare tutte le opzioni presenti nel titolo originale, comprese le comunicazioni, tutti i diversi tipi di armi disponibili (ognuno dei quali ha uno scopo specifico e un utilizzo preciso), la formazione con gli altri piloti e il loro ruolo all'interno dell'azione di guerra e le tattiche di battaglia (ottimamente illustrate nel manuale d'istruzioni con schemi e spiegazioni dei piloti più "anziani").

Quello che stupisce, naturalmente, è la presentazione grafico-sonora, veramente eccezionale

L'impressione generale è che il gioco sia rimasto fondamentalmente lo stesso e che sia stato migliorato nell'aspetto grafico e nella colonna sonora (tutti i personaggi, Kilrathi compresi, potranno comunicare vocalmente con voi con un vasto repertorio di messaggi diversi): anche la velocità e l'azione ne hanno guadagnato, naturalmente, e le battaglie sono ancora più frenetiche e caotiche di quelle combattute nelle versioni precedenti del gioco.

Certo, qualche leggerissimo rallentamento (nelle schermate di intermezzo e di introduzione, non durante il gioco vero e proprio) si può ancora riscontrare, ma si tratta di particolari del tutto trascurabili, molto probabilmente ascrivibili all'elevato tempo di accesso del lettore CD inserito nel 3DO.

In definitiva il giudizio è più che positivo: *Wing Commander* è stato un gioco rivoluzionario, a suo tempo; questo *Super Wing Commander*, per ovvi motivi, non può esserlo altrettanto, ma rimane una conversione perfetta, ricca di particolari ed eccezionalmente giocabile e divertente.

Yuri Abietti

Genere Simulatore Spaziale
Casa Origin
Sviluppatore Interno

•Ottima presentazione grafico/sonora
•Azione frenetica e veloce
•Vasta gamma di opzioni e notevoli possibilità tattiche

•Alcuni leggeri rallentamenti nelle sequenze di introduzione e di intermezzo (quasi del tutto trascurabili)

Versione 3DO

Il gioco risiede su un solo CD. Il manuale di istruzioni è ben scritto (sono molte le parti "narrative" raccontate in prima persona dai vari personaggi e dai "veterani" delle battaglie), con la spiegazione di ogni opzione e una lunga sezione dedicata a tutti i modelli di astronave e alle tattiche e alle manovre di battaglia.
La sezione di sparatutto è velocissima e molto dettagliata. Tutta la grafica è stata riveduta e corretta e, in molti casi, completamente cambiata rispetto alla versione originale, pur mantenendo uno stile "tipicamente" legato alla serie.

Come già detto, non si tratta semplicemente di un gioco, ma di un vero e proprio mito che ha segnato una parte molto importante, seppur abbastanza recente, della storia dei videogiochi per macchine casalinghe. Il Personal Computer, prima di *Wing Commander*, era una macchina destinata a intricatissime avventure grafico/testuali o a simulatori di volo super-realistici. Questa ventata di novità e di fantasia ha aperto molte porte e, ora, si ripresenta (seppure con le dovute proporzioni) anche sulla macchina più discussa dell'anno. Sicuramente si tratta di uno dei migliori videogiochi mai usciti per 3DO (non che ci volesse molto) e di un titolo che vale assolutamente la pena acquistare e giocare a fondo, sia per la qualità intrinseca e la cura con cui la grafica e il sonoro, nonché il sistema di controllo, sono stati realizzati, ma anche per la longevità e la diversità delle varie missioni.

CURVA INTERESSE PREVISTO

MANCHESTER

La possibilità di scegliere la maglia con cui scendere in campo è molto carina.

La visuale di gioco vi farà gridare al plagio. Avete presente un certo *Sensible Soccer*?

Se le software house avessero preso in seria considerazione i titoli già esistenti nei loro elementi migliori e più funzionali, forse oggi avremmo avuto giochi di calcio molto più evoluti. Così, ad anni di distanza dall'uscita del glorioso *Kick Off*, stiamo ancora aspettando la simulazione di calcio definitiva.

Come potete vedere il gioco presenta anche una traduzione in italiano per chi non mastica l'inglese.

Questo non vuol dire che bisogna mettersi a scopiazzare a destra e a manca, rischiando pure di essere citati in giudizio, ma solamente di usare un minimo di originalità insieme alla classica formula di gioco già collaudata. La Krisalis da parte sua sembra averlo capito, tanto che questo suo ultimo gioco di calcio si presenta con elementi già apprezzati altrove e aspetti del tutto nuovi. Infatti, da una parte ha preferito puntare sulla classica visuale a volo d'uccello, particolarmente apprezzata nel grande *Sensible Soccer*, dall'altra ha dato spazio al suo spirito d'osservazione per inserire elementi che mai sono apparsi in nessun gioco precedente, nonostante la loro importanza sia fondamentale in fatto di spettacolarità e realismo. Parlo sia di alcuni interventi di gioco - come la differenziazione dei colpi di testa in tuffo da quelli in elevazione, la possibilità di effettuare fulminei e devastanti tiri al volo, oltre ai soliti e immancabili tiri a effetto, cross e passaggi - sia delle sezioni che danno profondità e completezza ai giochi di questo tipo.

Sviluppare azioni con quest'ampia visuale è abbastanza facile, peccato per la scarsa risposta ai comandi.

Per quanto concerne il primo gruppo di innovazioni, cioè quelle strettamente legate alla partita, non si può certo negare l'esistenza di una maggiore libertà di azione e un livello più elevato di spettacolarità e realismo, ma d'altro canto è anche innegabile la presenza di alcuni aspetti meno convincenti che, se non sono la causa diretta di disturbi alla giocabilità, non contribuiscono nemmeno alla sua perfetta funzionalità. In parole povere l'azione è veloce, la visuale mostra sempre una porzione di campo che consente di apprezzare al meglio la posizione e il movimento di un numero rilevante di omini e l'insieme degli interventi attivi - tiri, scivolate ecc. - e passivi - falli subiti (anche dal portiere che esce alla disperata), sia fischiati - contribuiscono in maniera notevole al realismo. Tuttavia, in certi momenti l'azione rallenta fastidiosamente: la palla è troppo piccola e il rapporto tra la velocità di movimento e il tempo di reazione del tiro è talmente alto che a volte, prima che l'omino calci il pallone, percorre una lunghezza tale da rendere fuoriluogo l'intervento effettuato. Per il secondo gruppo di elementi, quelli che

Il gioco mette a disposizione tutte le squadre che compongono le cinque maggiori leghe del campionato inglese

UNITED

Lo schermo di controllo tattico. Pratico, flessibile ed efficiente. Sicuramente uno dei punti migliori del prodotto Krisalis.

Genere Sportivo
Casa Krisalis
Sviluppatore Interno

- Numerosi colpi a disposizione
- Aspetto manageriale soddisfacente e per quattro giocatori
- Numerose opzioni
- Sono previsti data disk

- Rallentamenti fastidiosi
- Giocabilità poco convincente
- Non si può cambiare niente delle squadre

Versione Amiga

Il gioco risiede su soli due dischetti e gira su tutti gli Amiga con almeno un mega di RAM. I caricamenti non sono insopportabili, ma è meglio avere un secondo drive per non avere seccature. L'unica magagna sta nell'impossibilità di installarlo su hard disk.

K VOTO

710 AMIGA

G · QI · A · FK

Non c'è male! Le cose carine che presenta questo gioco sono davvero tante, anche se si devono constatare alcuni aspetti tutt'altro che positivi. Sicuramente non è un gioco per tutti, dal momento che la giocabilità, seppur appaia immediata, richiede un certo periodo di allenamento, opportuno anche per riuscire a fare azioni meno banali e più spettacolari. I rallentamenti e i difetti già illustrati potrebbero essere insormontabili per molti, ma per i più forti di stomaco e per quelli che, come me, si sono divertiti anche con *Soccer King* non dovrebbero rappresentare grossi problemi. Anzi, a questa fascia d'utenti è particolarmente indicato, soprattutto se si pensa all'enorme quantità di dati e classifiche da visionare, alle tante decisioni da prendere e ai tanti trofei da vincere. Se ciò non vi basta per sorvolare i difetti, pensate allora alla gioia di segnare dribblando il portiere che si tuffa alla disperata sui vostri piedi...

CURVA INTERESSE PREVISTO

NB nota bene

È troppo facile scrivere questo box. Chi altri se non *Sensible Soccer* può essere nominato e suggerito in luogo al gioco recensito? Dal momento che la visuale è stata, diciamo così, presa in prestito dal titolone della Renegade, non si poteva nominare prima nessun altro gioco. Nonostante non abbia un aspetto manageriale (ancora per poco!), la giocabilità, il sonoro e la grafica di questo gioco sono ampiamente migliori. Se però preferite le simulazioni calcistiche ai giochi facili e immediati, con magari un grado di difficoltà più elevato, ma con ampi margini di progresso in fatto di giocabilità e divertimento, non posso che suggerirvi il simulatore per antonomasia, re di tutti i giochi di calcio nonché K-parametro: *Goal!*

riguardano le sezioni extra e pre-partita, il discorso si fa più roseo, in quanto gli aspetti positivi sono di gran lunga più numerosi rispetto a quelli negativi. Infatti il gioco mette a disposizione tutte le squadre che compongono le cinque maggiori leghe del campionato inglese, composte da un totale di oltre 2500 giocatori differenziati e personalizzati da ben undici caratteristiche, e dà la possibilità di scegliere se organizzare una lega, una coppa o un incontro amichevole, definendone parametri e squadre da farvi partecipare, o addirittura affrontare un gioco di tipo stagionale, composto sia dal campionato che dalle coppe. Nell'arco della stagione i giocatori possono infortunarsi e restare fermi per un periodo che dipende dalla parte del corpo interessata, oppure restare esclusi dalle partite ufficiali sia per ragioni disciplinari, sia per ragioni tattiche, nel senso che l'allenatore può decidere di mettere in campo un giocatore in forma e poco veloce al posto di uno veloce ma fuori forma e con il morale a terra. Sempre considerando gli utilissimi parametri di abilità, è possibile selezionare sia i giocatori da mandare in campo, sia il modo con cui schierarli, definendone addirittura l'atteggiamento tattico. A questo scopo è stata dedicata la sezione che precede l'incontro e che può anche essere richiamata durante il suo regolare svolgimento, dando l'opportunità di modificare l'assetto della squadra in base al risultato e al gioco dell'avversario. Questa sezione è composta da più parti: in un primo riquadro sono elencati i nomi dei giocatori a disposizione, in un secondo vengono mostrati i parametri del giocatore selezionato, in un terzo si può decidere il rigorista e i battitori di punizione, in un quarto i "panchinari", e infine il quinto riquadro è formato da una griglia di 11 per 9 quadratini e da alcune icone.

In quest'ultima parte si può impostare l'aspetto strategico della partita, potendo scegliere tra otto moduli pre-definiti e la possibilità di crearsene uno. Per far ciò è sufficiente piazzare il numero dell'omino su una delle caselline, tenendo presente che le nove righe si dividono in tre gruppi diversi - difesa, centrocampo e attacco - e ciascuno di essi si compone di tre righe di comando dell'atteggiamento: tenere posizione, spostarsi di un reparto o spostarsi di due reparti. Un sistema sofisticato e facile da usare allo stesso tempo, versatile e adeguato a qualsiasi esigenza. Di meglio c'è solo la griglia di *Player Manager*.

Antonio Loglisci

APOCALYPSE

"Nemici a ore 9! Cerchiamo di volare bassi se non vogliamo essere colpiti." ...Riuscirete a recuperare tutti i prigionieri tenuti nascosti nella giungla e a salvare la vita al vostro migliore amico? Lo saprete giocando ad *Apocalypse*, l'ultimo gioco di casa Virgin.

Un esercito di ribelli armati fino ai denti si sta ammassando sull'isola di Majipoor e nell'occupazione hanno fatto centinaia di prigionieri di guerra, tra cui numerosi scienziati ed esperti militari. In mezzo a loro si trova anche il vostro migliore amico e tocca a voi fare qualcosa per fermare l'avanzata dell'esercito invasore alla guida del più moderno elicottero, tuffandovi in un'azione mozzafiato dai frenetici colpi di scena.

Cosa dire di *Apocalypse*? Beh, per prima cosa si tratta di uno sparatutto dai toni classici (un sacco di nemici su cui fare fuoco e altrettante armi devastanti da utilizzare). Lo scopo del gioco nelle varie missioni è quello di recuperare il maggior numero possibile di prigionieri di guerra, denominati POW (da Prisoners of War, NdR). Ogni missione richiederà un preciso numero di POW recuperati. La prima, per esempio, verrà superata solo se salverete 20 prigionieri sui 26 totali. Detto così potrebbe sembrare facile, ma trorete numerosi nemici che ostacoleranno il vostro compito. Andiamo per ordine, comunque.

Lo scopo del gioco nelle varie missioni è quello di recuperare il maggior numero possibile di prigionieri di guerra e trasportarli fino al campo

La schermata di inizio presenta il vostro elicottero sulla pista del campo militare (è qui che dovrete portare i POW che recupererete). Sullo schermo di gioco vi sono 8 icone: le 4 sulla sinistra riportano il numero di POW nell'elicottero, quelli feriti, quelli morti e gli elicotteri a vostra disposizione; quelle sulla destra, invece, rappresentano il quadro di controllo delle armi: la prima indica il numero delle bombe incendiarie rimaste, la seconda i missili teleguidati, la terza i missili terra-aria e l'ultima le mine.

Ogni volta che completerete un livello e salverete tutti i POW presenti nel livello, vi verranno assegnati degli elicotteri supplementari che torneranno utili più avanti.

Fate attenzione, perché i prigionieri non vengono feriti solamente dal fuoco nemico, ma anche da voi, che potreste colpirli con effetti devastanti: i POW potrebbero infatti morire o restare sul campo feriti; se così fosse, non ignorateli: tornate alla base e caricate la squadra di soccorso dalla tenda del pronto soccorso. In questo caso potrete trasportare solo due POW feriti (normalmente un elicottero ne contiene 6).

Le armi a vostra disposizione posseggono effetti differenti e dovrete imparare a utilizzarle con saggezza: le mine esplodono quando i soldati ci camminano sopra, i missili teleguidati inseguono obiettivi nemici in movimento, i missili aria-terra distruggono gli armamenti nemici in linea di tiro, mentre le bombe incendiarie distruggono le baracche e tutto quello che c'è dentro. Per utilizzare queste armi speciali sarà sufficiente premere rapidamente il tasto di fuoco due volte.

Il solo modo che avrete per ottenere delle scorte supplementari di armi speciali è quello di raccogliere quelle paracadutate sul campo. Prendetele quando sono ancora in volo, prima che si perdano nella giungla fitta.

I prigionieri di guerra sono tenuti in baracche sparse nella giungla. Dovrete utilizzare le mitragliatrici del vostro elicottero per scoperchiare le baracche e liberare i prigionieri. State attenti, perché i soldati nemici tenteranno

La giungla nasconde numerose insidie, come questo enorme cannone nascosto tra le foglie.

...e fuori uno! Finalmente quel maledetto ha avuto pane per i suoi denti e ora sta precipitando nella selva.

Come potete vedere, l'ambientazione di *Apocalypse*, pur rimanendo ottimamente ricreata, risulta un po' troppo noiosa.

Qui sopra, una foto tratta dalla lunga sequenza introduttiva del gioco. In *Apocalypse* ci sono diverse sequenze animate, alcune di dubbia qualità tecnica.
A sinistra, in queste capanne apparentemente disabitate si nascondono i prigionieri di guerra che aspettano solamente di essere tratti in salvo. Usate la mitragliatrice per scoperchiarle e datevela a gambe dopo avere preso a bordo i POW.

Un'altra immagine delle sequenze animate del gioco. La violenza in questi intermezzi è d'obbligo per ricreare il feeling del gioco.

"Fire, Fire!" L'invito mi sembra esplicito: le munizioni non le pagate voi, quindi non fate economia e sparate a più non posso!

nota bene NB

Nel panorama degli sparatutto esiste una miriade di titoli che si potrebbero consigliare a un appassionato. Sto parlando di giochi come *Project X*, *Apidya* o *Agony*, ma penso anche che il titolo che più si avvicini a questo gioco sia *SWIV*, un bellissimo sparatutto in cui potevate utilizzare un elicottero o una jeep. Potreste avere difficoltà a reperirlo, perché è uscito diversi anni or sono, ma se lo trovate in qualche raccolta o in versione budget acquistatelo senza alcun indugio.

di circondare i POW e non esiteranno a sparare a raffica su di loro.

I POW sono vestiti di bianco, e se non sono feriti si agiteranno per attirare la vostra attenzione: a voi basterà atterrare nelle loro vicinanze e le porte dell'elicottero si apriranno automaticamente per farli salire.

Ricordate che i prigionieri sono salvi solo quando li avrete portati al campo base; se verrete colpiti e distrutti prima di allora perderete non solo un elicottero, ma anche tutti i prigionieri di guerra trasportati.

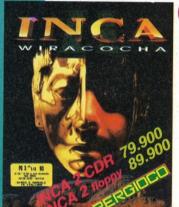
Ad ostacolare la vostra missione troverete soldati vestiti di verde e normalmente armati di tutto punto con lancia-razzi e mitragliatrici veramente micidiali. I nemici più comuni, oltre ai soldati, sono gli elicotteri che vi attaccheranno quando atterrerete per recuperare i POW. Vi sono poi le jeep, che si muovono nella giungla per controllare i campi di prigionia e che montano sul retro una potente mitragliatrice, i carri armati lenti ma eccellenti tiratori e gli obici dai colpi letali ma dotati di una scarsissima mira.

Purtroppo, il gioco non presenta una schermata iniziale di opzioni, quindi non potrete selezionare il livello di difficoltà o il numero di elicotteri disponibili, come accade ormai nella maggior parte degli sparatutto (se non addirittura in tutti). Non ci sono neanche password per continuare da dove avete interrotto: potrete solamente ripetere una missione finché non l'avrete risolta, e questo non giova certamente alla longevità del gioco, ma anzi la mina con un discreto fattore di frustrazione. In conclusioone, il gioco, pur non presentando niente di innovativo, risulta in qualche modo diverso perché, oltre a presentare gli elementi tipici degli sparatutto, richiede una buona dose di strategia per portare a casa sana e salva la pelle e liberare tutti i prigionieri.

Mario Maron

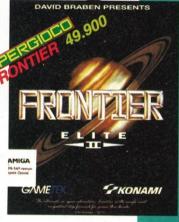
Potrete distinguere i POW dai nemici dal colore dei loro vestiti: i prigionieri sono bianchi e agitano le braccia a più non posso.

PERGIOCO

videOgames

via Degli Scipioni 109 / 111
Metro Ottaviano

PERGIOCO vendita
telefonica consegne
in tutta Italia
tel. 02 / 29.52.42.56

giochi di ruolo giochi
GAMES WORKSHOP

MINIATURE

CARRIERS AT WAR II

Poco più di un anno fa usciva *Carriers at War*, uno dei migliori titoli mai apparsi nel panorama dei wargame su computer. Era caratterizzato non solo da un'ottima giocabilità, ma anche dallo stato dell'arte in tema di intelligenza artificiale. Ora *Carriers at Wars II* continua sullo stesso cammino, con otto nuovi scenari e diversi miglioramenti...

Carriers at War II è un gioco di guerra su scala tattica/operazionale che ricostruisce le grandi battaglie tra portaerei avvenute nel Pacifico durante la Seconda Guerra Mondiale. Il programma presenta otto scenari, che integrano quelli già presentati nell'originale *CAW* e nel *Construction Kit*. Alcuni di essi presentano situazioni ipotetiche, come Operation Olympic, che immagina l'invasione del Giappone da parte degli alleati nel 1946, o Plan Orange, che ricostruisce un teorico scoppio del conflitto nel 1936, quando le portaerei erano ancora mezzi di supporto e i mari erano dominati dalle grandi corazzate.

La schermata di gioco principale. Il programma raffigura le zone di maltempo che influenzano le operazioni di ricognizione.

Il gioco può essere installato come programma a sé stante, ma se possedete già *CAW* e (opzionalmente) il *Construction Kit*, è possibile copiare i file nella stessa directory, creando così un unico grande programma che include gli scenari e le opzioni di tutti e tre i titoli. In questo caso, anche il gioco originale viene aggiornato alla versione 2.05.

Carriers at War II, infatti, non rappresenta un'evoluzione del titolo originale (come invece avverrà con *Harpoon 2* rispetto ad *Harpoon*). La struttura di gioco è rimasta essenzialmente la stessa, con alcuni piccoli miglioramenti frutto soprattutto del feedback ricevuto dal pubblico.

Due parole di descrizione per chi non conosce il gioco originale. All'inizio di ogni scenario viene presentata una schermata con tutti i comandanti che parteciperanno alla battaglia. Ogni comandante ha sotto il suo controllo un certo numero di basi a terra o una task force di navi da guerra, e da questa schermata si può selezionare quali comandanti verranno gestiti da giocatori umani e quali dal computer. In questo modo è possibile giocare contro la macchina o l'uno contro l'altro, e decidere quanto carico di responsabilità prendersi sulle spalle.

Lo scorrimento del gioco è in tempo reale, ma l'opzione di pausa permette di inviare ordini alle nostre unità senza affanni. L'unità minima di tempo rappresentata è cinque minuti ma il fluire della battaglia è così rapido che simulare una giornata di combattimenti non richiede più di mezz'ora - e talvolta anche pochi minuti, se non accade nulla di importante. L'interfaccia utente a icone è veloce e funzionale. Per dare ordini a una base terrestre o a una task force basta cliccare sull'icona corrispondente e quindi sulla sotto-icona che mostra l'ordine desiderato. I gruppi di portaerei hanno a fianco dell'icona principale una secondaria attraverso la quale si accede allo speciale menù di ordini per le squadriglie di aerei da guerra imbarcate a bordo.

L'incertezza tipica delle grandi battaglie di portaerei viene ottimamente ricreata. Il movimento delle due flotte è nascosto, e per attaccare il nemico occorre prima individuarlo. La cosa non è non è facile come sembra, dal momento che le distanze sull'Oceano Pacifico sono immense, e anche avere una vaga idea della direzione dalla quale il nemico sta arrivando non è sufficiente. Inoltre, non tutti i rapporti che si ricevono dai ricognitori sono accurati, e un pilota emozionato potrebbe scambiare due petroliere per un gruppo di portaerei in assetto da guerra. Il sistema di IA è rimasto lo stesso del primo gioco, e questa è la migliore dimostrazione che non se ne ha mai abbastanza di una buona cosa. Denominato WarRoom, si avvale di una serie di istruzioni singole che, combinate in un complesso diagramma di flusso, garantiscono realismo e flessibilità alle scelte effettuate dal computer.

Vincenzo Beretta

Un incrociatore americano attaccato da aerei giapponesi: purtroppo possiamo solo essere spettatori impotenti.

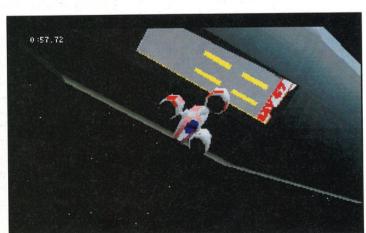
EVASIVE ACTION

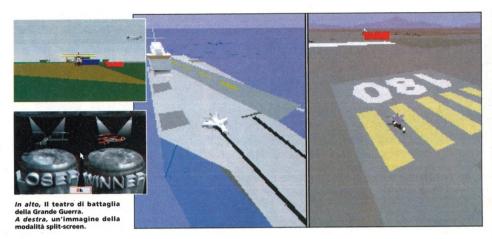
Siete stufi del realismo di *Falcon 3.0*? Annoiati dalla difficoltà di pilotaggio di un Boeing 747 di *ATP*? Stanchi di imparare a memoria decine di tasti per poter decollare? Tranquilli, Glyn Williams ha studiato il suo ultimo gioco apposta per voi!

Non c'è nulla da fare, è proprio vero che i videogiocatori non sono mai contenti. Prima i videogiochi erano poco accurati, troppo distanti dalla realtà del volo reale; oggi, che per compiere una missione a *Tornado* occorre quasi essere piloti dell'Aeronautica Militare, c'è comunque chi ha il coraggio di lamentarsi sostenendo che non si può proprio più andare avanti così: d'accordo, uno non può certo passare mesi su una simulazione solo per staccarsi da terra, però ammettete che non siete mai contenti! Dopo questa doverosa premessa, possiamo già dire che *Evasive Action* prosegue, e in qualche modo estremizza, la strada proposta qualche tempo fa da *F29 Retaliator*: meno simulazione e più azione, offerta da duelli aerei serrati nel classico blu dipinto di blu. Per conferire un maggiore spessore alla sua ultima creazione, spessore parzialmente perso proprio per lo scarso aspetto simulativo, Glyn Williams ha pensato bene di offrire però diverse sfumature dell'azzurro del cielo terrestre: al giocatore vengono proposti inizialmente quattro scenari, che lo porranno ai comandi di un triplano della Grande Guerra, di un turboelica del secondo conflitto mondiale, di un jet degli anni '90 o ancora a bordo di una futuribile astronave spaziale. In tutti gli scenari, comunque, si dovrà rivaleggiare con un solo avversario, rappresentato a scelta dal computer o da un vostro amico: proprio quest'ultima opportunità si presenta molto interessante, dato che permette di giocare sia via seriale, sia con il modem, sia in split-screen, con lo schermo diviso verticalmente in due. Se già il potenziale di *Evasive Action* si preannuncia molto elevato, con tutte le risorse di cui è dotato, viene ulteriormente incrementato dalle tre diverse modalità di gioco: combattimento ravvicinato, sfida aerea e aggressore; tutti questi tipi di gioco hanno un denominatore comune rappresentato dalla presenza di due soli concorrenti, mentre variano sotto il profilo dell'obiettivo: nel combattimento ravvicinato lo scopo sarà quello di abbattere il vostro rivale dando fondo a tutto il vostro arsenale; nella sfida aerea si dovranno compiere diversi passaggi da stuntmen - come il classico volo attraverso un fienile - prima del vostro avversario; la modalità aggressore, infine, è un po' come il vecchio gioco del gatto e del topo, in cui i due protagonisti si scambiano i ruoli ogni tot di tempo inseguendo (e cercando di abbattere) l'avversario se si fa il gatto o altrimenti di resistere agli attacchi fino all'inversione delle parti. Ogni scenario offre due modelli di aereo, modificabili nel loro comportamento incrementando la velocità a discapito della manovrabilità o optando invece per una regolazione più equilibrata. La loro capacità di fuoco è invece identica, ma non illimitata: dopo aver mancato una volta di troppo il vostro rivale vi troverete così indifesi,

> ***Se non subentra in poco tempo il fattore esaltamento da multi-player,* Evasive Action *potrebbe stancarvi piuttosto in fretta***

Il menù delle opzioni permette, tra l'altro, di selezionare il tipo di gara, il nostro aereo, quello avversario e le relative configurazioni.

Il livello di dettaglio è discreto, anche se non è stato utilizzato il texture mapping. Notate l'Hercules C130 in fase di rullaggio accanto a noi...

Lo scenario spaziale è piuttosto scarno e squallido. Il controllo della navicella è poi reso più difficile dall'assenza di gravità.

In alto, Il teatro di battaglia della Grande Guerra.
A destra, un'immagine della modalità split-screen.

pronti per essere spediti fragorosamente a terra a meno che non riusciate a compiere uno di quei già citati passaggi pericolosi - sparsi qua e là sul campo di battaglia - che vi potrebbero consentire, se eseguiti con successo, il completo riarmamento dell'aereo. In caso vi trovaste in difficoltà meccaniche fareste invece bene (se ne avete il tempo) a ripiegare verso una base amica: atterrandovi riavrete il vostro mezzo come mamma catena di montaggio l'ha fatto; sfiorandola con un passaggio radente circoscriverete solo parzialmente i danni causati dai proiettili nemici. Infine nel caso in cui vi stiate annoiando un po' (cosa difficilmente concepibile, comunque), potete sempre fare fuoco su alcuni obiettivi segnalati sul terreno, in modo da ricevere cospicui punti bonus. *Evasive Action* è insomma un ottimo cocktail che unisce una vasta serie di aspetti positivi, tra cui va sicuramente segnalato il vasto numero di opzioni disponibili. Proprio per garantire una notevole immediatezza il sistema di controllo è molto semplice: le quattro frecce (o un joystick analogico) per manovrare, due tasti per selezionare le armi e le azioni speciali (alzare il carrello, decollare da una portaerei, ecc.) e un altro paio di comandi per gestire le inquadrature. L'aereo si può definire tutto fuorché difficile da pilotare: in pratica compie ogni tipo di manovra senza battere ciglio, anche se a volte, in occasione di manovre un po' troppo azzardate, il motore stalla oppure scatta il ben realizzato effetto di perdita dei sensi del pilota. La giocabilità, dunque, è assicurata, anche grazie alla non estasiante abilità dei piloti gestiti dalla CPU. La longevità è forse l'aspetto che mi lascia più dubbioso: certamente gli spunti supportati e ben realizzati sono tanti, ma la mia impressione è che, se non subentra in poco tempo il fattore esaltamento da multi-player, *Evasive Action* potrebbe stancarvi piuttosto in fretta. In questo senso, forse, si sente la totale latitanza del lato simulativo: mancano le missioni, l'orgoglio di completarle con successo, la carriera militare e Kelly Mc Gills che ti aspetta a terra... Insomma, se *Evasive Action* voleva essere qualcosa di completamente nuovo, beh, probabilmente c'è riuscito. A discapito però di una sua vera identità.

Simone Bechini

NB – nota bene

***DogFight* è il gioco che più si avvicina all'idea di *Evasive Action:* mezzi aerei di tutte le epoche per tutti i gusti, e duelli anche via modem. Se invece preferite dei prodotti più specifici, per la Prima Guerra Mondiale, date un'occhiata al sempre valido *Wings*. Se invece preferite laSeconda Guerra Mondiale, provate *Aces Of Pacific*. Per quanto riguarda gli Anni 90, *F29 Retaliator* si impone per la sua giocabilità. Il Futuro, ultima frontiera: una partita al mitico *Wing Commander* e *Rebel Assault* è d'obbligo soprattutto per chi ha il grilletto facile. Se preferite qualcosa di più impegnato, installate *Elite2* !**

Sotto, questo passaggio è degno di *Stunt Island*: si tratta di passare da una piattaforma petrolifera ed un elicottero sospeso su di essa. *A lato,* primo piano del caccia appena decollato: preparatevi a far rientrare il carrello...

Genere Arcade
Casa Mindscape
Sviluppatore Glyn Williams & Particle Systems

- **Grafica molto veloce**
- **Quattro scenari completamente diversi**
- **Possibilità di giocare in multi-player**

- **Sonoro quasi latitante**
- **Longevità non eccezionale se giocato da soli**

Versione PC

Soprattutto a causa della modalità screen-split, *Evasive Action* non va tanto per il sottile quanto a configurazione minima richiesta: un 386SX 40Mhz con 4 Mb di RAM di cui almeno 600 Kb di memoria convenzionale ed una VGA è la macchina peggiore su cui potete vederlo girare. Il programma occupa tre dischetti ad alta densità che si trasformano, una volta installati sull'hard disk, in un blocco di 7-8 mega. Le schede sonore supportate sono tutte le SoundBlaster e compatibili, peraltro non sfruttate a fondo da un sonoro piuttosto improvvisato. La grafica è invece molto veloce anche se non molto particolareggiata né in texture mapping.

Evasive Action ha un solo problema: manca di personalità. Dal punto di vista simulativo infatti è assolutamente insufficiente, ma d'altronde non era certo nelle intenzioni di Glyn Williams quella di sfornare il nuovo *Falcon 3.0*. Sotto il profilo dell'azione pura, però, è molto meno vivace di quanto mi aspettassi, e non riesce ad avvicinarsi né alla frenesia di uno sparatutto né al coinvolgimento che creava intorno a se il buon vecchio *Wings*. Se la longevità, per conto mio, è quindi il tallone d'Achille dell'ultima fatica di Glyn Williams, sarebbe ingiusto negare i moltissimi pregi che questo gioco presenta, specie se giocato in multi-player: grande velocità grafica, ottima serie di opzioni e ben quattro scenari completamente diversi tra loro a fare da background a tre differenti sfide.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto – ore – giorni – settimane – mesi – anni
5 4 3 2 1 0

EVOCATION

Da questo momento in poi, se sentirete dire che Aristotele è un personaggio dei videogiochi non potrete più mettervi a ridere... Un'avventura tutta italiana realizzata sulla macchina multimediale per eccellenza, il mitico Macintosh!

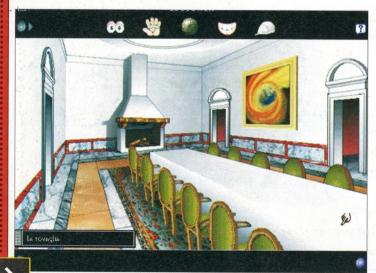
Evocation è un adventure molto originale: una vera e propria sfida a molti prodotti usciti sul mercato fino ad ora. Ci siamo più volte lamentati della mancanza di un'idea valida alla base del gioco. Troppe volte la dilagante superficialità delle trame alla base dei giochi, per la stragrande maggioranza provenienti da oltreoceano, ci ha costretti a pensare che un gioco, per essere divertente e accattivante, debba essere necessariamente frivolo. Siamo fieri che una valida risposta a questo problema venga dalla nostra cara e bistrattata Italia. Alla Dedalomedia (vedi intervista nel numero scorso di K) si sono accorti delle incredibili potenzialità di comunicazione e incisività del mezzo videoludico e sono riusciti a creare un prodotto che unisce al divertimento una sorta di omaggio alla storia del pensiero. Qualunque programma contenesse dei riferimenti "scolastici" fino ad ora era sempre stato relegato nel ristretto campo degli educational e visto dai più come un prodotto destinato a una fascia di pubblico molto infantile.

Evocation stravolge in maniera ineccepibile questo concetto.

Eto, il vostro alter ego, è un apprendista stregone. Provate a non pensare a Topolino e andate un po' oltre. La figura del mago, dell'alchimista o dello stregone nel primo Rinascimento - periodo a cui il gioco fa riferimento - costituiva qualcosa di molto diverso dal vecchio Merlino a cui siamo soliti pensare. Il mago era il "ricettacolo" del sapere universale. La sua vita era dedita alla ricerca e allo studio del sapere in tutte le sue forme, la sua mente, libera da qualunque preconcetto, approdava con elasticità alle scienze occulte e all'esoterismo; scienze, queste, il cui studio fornisce poteri inimmaginabili.

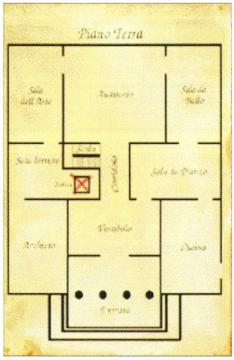
La grafica è davvero bella e di grande effetto anche se, dobbiamo proprio dirlo, tremendamente statica

Eto è un ragazzo curioso, più o meno come ognuno di noi. Egli percepisce che la vita, tramite la conoscenza, può essere elevata a qualcosa di più di quello che appare nella realtà quotidiana. Egli sente di poter aspirare a qualcosa di più. Ecco allora che sceglie Pan come suo maestro e si prepara ad affrontare una vita di schiavitù e compromessi per realizzare i suoi sogni. Pan è un grande mago, e la consapevolezza del suo incredibile sapere e della potenza che da esso deriva ne ha fatto un uomo alterco e ingiusto, specie nei confronti di Eto.

Come nella vita vera, però, a volte si presentano delle occasioni che, se colte con il giusto tempismo, possono capovolgere anche le situazioni più disperate. Il maestro Pan deve partire per qualche giorno per partecipare a una riunione annuale di maghi (abitudine comune sin dai tempi dei druidi celtici) per poter scambiare preziose informazioni sul "sapere" con i suoi colleghi. Eto deve cavarsela da solo per un po' di giorni, ma spera che questo tempo non debba essere necessariamente una mera sopravvivenza. Egli sa che nella casa sono nascoste tutte le fonti del sapere del suo maestro. Egli sa che, riuscendo a EVOCARE tramite complessi incantesimi i grandi filosofi del passato, potrà arrivare in breve tempo a poter combattere con successo il suo maestro, sottraendosi a un destino di schiavitù eterna. È innegabile che la trama sin qui descritta nasconda un prezioso messaggio di incredibile attualità. *Evocation* fa pensare. Fa pensare alla propria vita mentre si è alle prese con i mille trabocchetti ed enigmi ti-

Siete nella sala da pranzo. Apparentemente non troverete alcun oggetto da utilizzare. Quello che dovete cercare non è sul tavolo ma nel camino

L'esterno della villa. Nella nebbia si nascondono gli occhi minacciosi di un cane affamato. Riuscirete a trovare qualcosa per nutrirlo.

In alto, **questa è la stanza da letto del vostro maestro. Nasconde preziosi segreti. A voi scoprire dove.**

A sinistra, **questa è una delle evocazioni a cui avrete modo di assistere. Riuscite a riconoscere i due filosofi? Li avete già visti sui vostri libri di scuola.**

La mappa della villa vi rivela la presenza di alcune stanze che parrebbero inaccesibili.

pici di una buona avventura elettronica.

Nel nostro peregrinare alla ricerca del sapere saremo circondati dalle mura di una grossa villa. I più attenti si accorgeranno che stanno girellando per le stanze della famosa Rotonda del Palladio di Vicenza.

Appesi alle pareti vedrete un grande numero di quadri e, se la vostra curiosità vi spingerà ad aprire il menù di informazioni sugli autori, scoprirete una vera e propria galleria di opere d'arte realmente esistenti, digitalizzate per l'occasione.

Il gioco è davvero ben fatto e il divertimento è assicurato per lunghe ore (meglio se notturne). L'interfaccia è semplice e sfrutta in maniera egregia la funzionalità del mouse (rifacendosi un po' alle vecchie avventure della ICOM Simulation, come *DejaVu* o *Shadowgate*). La grafica è davvero bella e di grande effetto anche se, dobbiamo proprio dirlo, tremendamente statica. Poche sono le concessioni alla fantasia: quasi tutto quello che ammirerete all'interno della villa esiste realmente. La musica è bella e molto pulita, anche se forse un po' monotona, dato che rimane sempre uguale per quasi tutta la durata del gioco. Ebbene sì, qualche difetto di gioventù è stato commesso, ma il giudizio rimane comunque ampiamente positivo, anche considerando che *Evocation* consterà di una trilogia e ci sono ottime possibilità che si possano raggiungere risultati davvero eccelsi nei due sequel.

Dimenticavamo di dirvi che *Evocation* è messo in vendita a 28.000 lire.

Imperdibile!!!

Massimo Triulzi

NB nota bene nota bene

A parte i già citati *Shadowgate* e *Dejavu* della Icom Simulations, che con *Evocation* hanno in comune parecchio dell'interfaccia grafica, non possiamo dimenticare quella che è la più bella avventura mai uscita per Mac e che con *Evocation* ha in comune alcune sue ambientazioni oniriche: *Myst*. Ovviamente *Evocation* esce perdente da questo confronto, anche se per supporto (*Myst* è su CD ROM) e disponibilità economiche alla base del progetto (Broderbund contro Dedalomedia!), i giochi non possono essere messi sullo stesso piano.

Per quanto riguarda la profondità del gameplay e l'accuratezza nella ricerca alla base della sceneggiatura, non possiamo non ricordarci con un pizzico di malinconia delle meravigliose avventure testuali della Infocom, ora disponibili nelle due raccolte *The Treasures of Infocom*.

Aprite tutti gli scaffali per trovare qualcosa da mangiare. Una volta di fronte al cibo resistete alla tentazione di divorarlo.

JOHN MADDEN FOOTBALL

Una delle famiglie più numerose nel mondo videoludico vede la nascita di un nuovo erede. Questa volta però, la vera novità è costituita dalla macchina sulla quale il gioco gira: quel 3DO che promette meraviglie da un anno a questa parte.

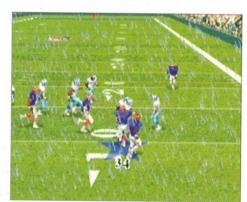
Il sogno di Trip Hawkins è semplice quanto comprensibile, probabilmente l'abbiamo fatto mille volte anche noi: creare una macchina videoludica all'avanguardia e in grado di sopraffare l'egemonia dei colossi giapponesi in questo campo dell'intrattenimento. Come vuole la tradizione del sogno americano, il suo sogno si è avverato e, anche se dovremo aspettare ancora un po' per sapere se l'egemonia nipponica sia stata realmente spezzata, possiamo dire che il 3DO, l'oggetto dei sogni del caro Trip, è una piacevole realtà. Inizialmente, la penuria di titoli di grande richiamo lasciò l'amaro in bocca, ma come accade sempre in questi casi, l'unica alternativa era quella di armarsi di pazienza e aspettare. Finalmente l'attesa può considerarsi agli sgoccioli, e i primi titoli "interessanti" cominciano a vedere la luce.

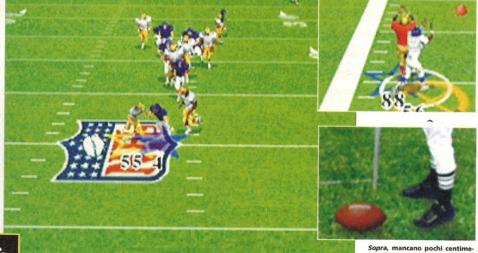
John Madden Football è stato, forse, il titolo dedicato a questo sport americano che ha riscosso il maggior successo di pubblico e di critica sin dalla sua prima apparizione per Megadrive. Ora, dopo numerosi aggiornamenti, annuali e di versione, arriva anche su 3DO, presentandosi come il primo titolo di sport di squadra disponibile per la creatura di Mr. Hawkins. Apriti cielo! Siamo di fronte al re dei giochi sportivi? Non ne sono così sicuro. Ma procediamo con il dovuto ordine.

John Madden Football è stato, forse, il titolo dedicato al football americano che ha riscosso il maggior successo di pubblico e di critica

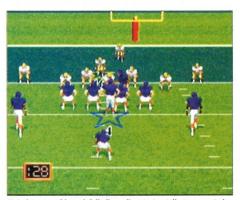
Lo schema di gioco del titolo che ha dato origine a questa "nuova" versione è stato rispettato. La visuale del giocatore è posta alle spalle della squadra in attacco, sia che si giochi in difesa, sia che si stia cercando di raggiungere il fatidico touchdown. Gli schemi disponibili per i giocatori - si può giocare in due, uno contro l'altro - sono moltissimi e la varietà delle azioni non lascia certo a desiderare. Sono disponibili tutte le squadre della NFL e altre costituite dai migliori giocatori del campionato professionistico americano, questi ultimi scelti dal grande John in persona. È possibile disputare degli incontri amichevoli oppure lanciarsi nella sfiancante tornata dei play off, giocando con ogni tipo di condizione meteorologica che si desideri, pioggia, neve e via dicendo.

John Madden Football in definitiva è un buon gioco, ma è "solo" un gioco. Qui si apre la diatriba, ormai pluriennale, su come intendere lo sport del football americano simulato. È sufficiente un gioco che sappia divertire, tutto azione e relegato ai miseri risultati di fine partita, oppure la vera simulazione è quella che permette di affrontare un campionato con tanto di statistiche annuali, infortuni e classifiche?

Se la risposta spettasse a me, non esiterei a scegliere la seconda opzione, poiché ritengo che la

Le condizioni atmosferiche, oltre a dare un tocco di colore in più, alterano le prestazioni dei giocatori in campo.

Sopra, mancano pochi centimetri alla chiusura del "down", è necessaria la catena.

Il giocatore controllato viene evidenziato da una stella colorata e dalla presenza del numero di maglia che lampeggia ai suoi piedi.

La tacca rossa posta a bordo campo indica la "yard" da raggiungere per chiudere il "down". Una volta superata si ricomincia.

Utilizzando il Replay, è possibile vedere l'azione da diversi punti di vista. In questo caso, dall'alto a volo d'uccello.

Un'azione a pochi passi dalla linea di meta. La stella trasparente indica che il QB non ha ancora il possesso di palla.

partita fine a sé stessa renda la "vita" del gioco molto più breve di quanto non lo sarebbe se si giocassero delle partite collegate tra loro. È chiaro che c'è chi preferisce non avere complicazioni, e quindi dedicarsi semplicemente all'azione di gioco e non a tutte quelle considerazioni che gravano sul giocatore che affronta un'intera stagione, ma a questo punto non credo si possa parlare propriamente di simulazione, non dello sport del football americano, quanto meno. Si tratta della simulazione di ciò che accade in un campo di football, non di quello che accade "nel" football.

Come nei precedenti episodi, *JMF* si rifà alla simulazione di una partita, limitandosi a decretare il vincitore finale, ma poiché, fatta eccezione per la grafica, esistono dei giochi che regalano la stessa giocabilità e lo stesso divertimento, addentrandosi in quelle che sono le vere problematiche di questo sport, primo tra tutti *Front Page Football Pro*, non mi riesce difficile dire che *John Madden Football* per 3DO resta un gradino al di sotto di ciò che offre il mercato oggi come oggi. Certo, è il primo gioco di football americano per 3DO, tanto di cappello, ma speriamo che il futuro sia più roseo e che i prossimi giochi sappiano trattare questo sport come merita.

Giorgio Baratto

Genere Sportivo
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Interno

- Grafica Eccellente
- Ottima Giocabilità
- Perfetto se giocato in due

- Limitato a singole partite o a play off troppo sbrigativi
- Mancanza di statistiche all'esterno della partita

Versione 3DO

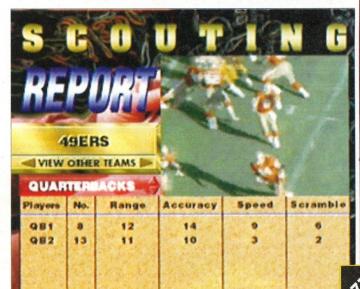
Naturalmente il gioco è su CD, visto che il 3DO supporta unicamente questo formato. I risultati, comunque, si vedono. Ottima grafica, sonoro adeguato, immagini riprese direttamente da partite reali. Una realizzazione tecnica eccellente ma, a pochi mesi dall'uscita della macchina ci viene il dubbio che le cose da vedere siano ancora molte, soprattutto in termini di sfruttamento dell'hardware (qualcuno ricorda i primi titoli usciti per Amiga?).

Un titolo come questo merita il massimo rispetto. Non solo perché nei pochi anni da quando è apparso sul mercato ha fatto incetta di consensi, ma anche perché la giocabilità dei titoli che l'hanno preceduto non è stata minata in nessun modo. Resta un dubbio che, se vogliamo, preoccupa non poco: questo è il massimo che il 3DO può offrire? La risposta, se affrontata senza apprensione, è chiaramente no! Dopo l'euforico inizio, si ha l'impressione di giocare a qualcosa di "vecchio", il che, per un nuovo gioco e, soprattutto, per una nuova macchina, dà da pensare. *John Madden* è un gioco estremamente giocabile e divertente, però non rende pienamente giustizia allo sport a cui si ispira e, speriamo, alla macchina su cui gira quest'ultima versione. Interessanti le immagini digitalizzate da partite realmente giocate, ma sono solo da guardare. Si ha, inoltre, l'impressione che le capacità dei vari giocatori non siano influenti nel corso delle azioni. Insomma, niente di nuovo sul fronte occidentale. Peccato!

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

NB — nota bene

Volete un titolo alternativo? Bene, non ne esistono. Almeno non per 3DO, in fondo questa è la prima simulazione sportiva per la macchina di Trip Hawkins, ma se doveste avere la fortuna di possedere un PC abbastanza fornito, per quanto riguarda la velocità del processore, allora non potete esimervi dal giocare a *Front Page Football Pro*, la migliore simulazione dedicata a questo sport attualmente sul mercato. Oppure aspettare che venga convertito per 3DO, ma del gioco della Dynamix verrà mai prodotta una versione 3DO? Quien Sabe?

Ogni giocatore ha delle caratteristiche diverse. Qui è possibile vederli in azione.

MYST

Genere Avventura
Casa Broderbund
Sviluppatore Cyan

• Divertente e accattivante
• Stupendo se giocato con uno o più amici!

• Da soli vi stancherete presto

Versione PC-CD ROM

Un CD a doppia velocità è consigliato, mentre una scheda S-VGA e un mouse sono indispensabili. Il programma gira ugualmente bene anche se non si possiede una scheda video local bus. *Myst* gira sotto Windows 3.1 in modalità video 640 x 480 a 256 colori. Il CD-ROM contiene anche un filmato intitolato "The Making of Myst", che rivela i retroscena di questa splendida avventura.

Qualcuno storcerà il naso davanti ad alcuni "limiti tecnologici" di *Myst*, soprattutto per gli spostamenti con schermate fisse. In realtà, queste critiche contraddicono quello che è il presupposto principe di ogni programma per computer, e cioè che le fantasmagorie tecnologiche non devono mai andare a scapito della giocabilità. I creativi della Cyan hanno preferito concentrare i loro sforzi su quest'ultima, e il risultato non è solo un'esperienza audiovisuale di grande intensità, ma uno splendido gioco che farà trascorrere a tutti gli avventurieri lunghe notti insonni.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni — 0 1 2 3 4 5

Approda anche su PC il gioco da molti indicato come uno dei più significativi titoli multimediali della seconda generazione. Tra le nebbie di un'Isola-Che-Non-C'è si cela un mistero antico e inquietante, e per risolverlo il giocatore ha a disposizione una sola arma: la propria intelligenza...

Tutto inizia con un libro e con la sua misteriosa ultima pagina: basta toccarla per essere strappati dal proprio ambiente quotidiano e precipitare in un mondo al di là di ogni dimensione conosciuta. In questa terra dalle acque limpide e tranquille di un oceano senza confini si innalza un isolotto perennemente offuscato da nebbie eteree e sottili. Una parte di questo piccolo lembo di roccia e terra è rinfrescata da una verde foresta di pini, tra i quali spicca un albero particolarmente alto. Il resto è coperto da costruzioni che sembrano la materializzazione di un quadro surrealista. Accanto a un piccolo planetario ipertecnologico si trova una biblioteca costruita in stile neoclassico. Un promontorio, isolato rispetto al resto, ospita enormi ingranaggi di metallo grigi e immobili. Un bronzeo missile, la cui sagoma ricorda i film fantascientifici degli anni cinquanta, punta verso l'orizzonte avvolto da nubi. Accanto a un piccolo molo si intravedono gli alberi e le sovrastrutture di un vascello di legno semisommerso. Una torre con orologio emerge dall'acqua a poche decine di metri dalla costa, e i pini della foresta gettano ombra su due piccoli edifici che ospitano un generatore elettrico e una caldaia a vapore.

Tutto è deserto: solo il vento, lo stridio dei gabbiani e il rumore quieto e tranquillo della risacca rompono il silenzio del luogo. Né in cielo, né sul mare, né sull'isola si scorge la minima traccia di una presenza umana.

Qual'è il segreto di questo luogo? Quale logica aliena può legare costruzioni tanto insolite e diverse? Quale è stato il destino di coloro che le hanno costruite? E, soprattutto, come sarà possibile andarsene da quest'isola apparentemente tranquilla ma in realtà così strana?

Myst, il primo titolo multimediale sviluppato dalla Cyan per la Broderbund software, è un'avventura dalla struttura quasi minimalista. Non ci sono comandi e l'interfaccia utente è ridotta al minimo indispensabile. Cliccando sullo schermo è possibile spostarsi nella direzione indicata o, se il programma lo permette, operare su un oggetto. Nient'altro. Non c'è interazione con altri personaggi, perché non si incontrerà mai nessun altro essere vivente, e gli stessi spostamenti nell'ambiente tridimensionale avvengono per schermate fisse, e non per movimenti pre-calcolati in tempo reale come accade, per esempio, in *The 7th Guest*. Eppure è proprio questa semplicità strutturale a fare di *Myst* un gioco così elegante e raffinato. Tutto ciò che si incontra nel programma trasuda intelligenza, fantasia e grande senso dell'atmosfera, e la mancata interazione con altri personaggi, ben lungi dall'essere un difetto, comunica al giocatore quella pervadente sensazione di solitudine che dell'atmosfera rappresenta proprio uno degli elementi più affascinanti - sensazione amplificata dall'accompagnamento quasi ossessivo dei suoni della natura.

I paesaggi e gli ambienti realizzati dai creativi della Cyan sono quanto di più bello si sia mai visto in un gioco per computer, un invito a percorrere questo strano mondo ancora molte volte dopo il completamento dell'avventura. Come ciliegina sulla torta, gli enigmi sono ben calibrati e la lunghezza complessiva dell'avventura è di per sé sufficiente a giustificare la spesa.

Vincenzo Beretta

Il molo che ci introdurrà alle meraviglie di *Myst*. Già dalla costruzione in cima alla collina si intuisce la natura del luogo.

Questa costruzione nasconde un sotterraneo ricco di misteri da svelare, come del resto tutta l'isola di *Myst*.

CONFIGURAZIONE BASE: CASE DESKTOP O MINITOWER / **RAM 4MB**
MOTHER BOARD **VESA LOCAL BUS** (ZOCCOLO PER OVERDRIVE PENTIUM)
128 KB CACHE ESPANDIBILE 256 KB / DRIVE 1,44MB / **HARD DISK 210MB**
SCHEDA VIDEO SUPER VGA 1MB **CIRRUS LOGIC CL 5424**
(WINDOWS ACCELLERATOR + TRUE COLOR) - TASTIERA ESTESA 102 TASTI
MOUSE STAKAR + TAPPETINO / GARANZIA 12 MESI

ASSISTENZA DIRETTA IN SEDE / PREZZI x 1.000 ESCLUSA IVA 19%

386DX-40	**1.290**
486DX-40	**1.690**
486DX2-66	**1.940**

486SX-33	**1.440**
486DX-33	**1.490**
486DX2-66	**1.990**

MOTHER BOARD 256KB CACHE EXP. 512KB
RAM 4MB EXP. 64MB
3 SLOTS VESA LOCAL BUS
3 SLOTS PCI LOCAL BUS
ZOCCOLO PER PENTIUM OVERDRIVE

INTEL DX4-75	**2.390**
INTEL DX4-100	**2.590**

PENTIUM-60	**3.390**
PENTIUM-66	**3.590**

(256KB CACHE - RAM 8MB)

+

200

OPZIONI

LOTUS SMARTSUITE 2 PER WINDOWS: AMI PRO 3.0+LOTUS 123 4.0+FREELANCE GRAPHICS 2.0+CC MAIL 1.1	+ 150
HARD DISK 250MB/340MB/540MB	+ 50/150/ 450
SCHEDA VGA VESA LOCAL BUS CIRRUS LOGIC CL5428 1MB>2MB (TRUE COLOR+GRAPHIC ACCELERATOR)	+ 50
CONTROLLER VESA LOCAL BUS MULTI I/O	+ 40
MONITOR 14" 1024x768x0,28 NI	+ 470
MONITOR 15" 1280x1024x0,28 NI DIGITALE + DISPLAY	+ 640
MONITOR 17" 1280x1024x0,26 NI DIGITALE + DISPLAY	+ 1.340

MOTHER BOARD VESA LB PC GREEN

(PER CPU 80486SX - DX - DX2)
3 SLOTS VESA LOCAL BUS + 3 SLOTS ISA
ZOCCOLO PENTIUM OVERDRIVE P24T
CACHE 128KB ESPANDIBILE A 512KB
RAM EXP. 64MB (2 SLOTS 72PIN + 8 SLOTS 30PIN)
128KB CACHE L. 190 / 256KB CACHE L. 240

HARD DISKS — WESTERN DIGITAL — CONNER

210MB/270MB 13ms	390/470
340MB/425MB 10ms	540/640
540MB 10ms	840
170MB 2,5"	490
540MB 12ms/1.06GB 10 ms 256 KB CACHE SCSI CONNER	870/1.770
CTRL+CACHE **PROMISE DC4030** VESA LB EXP.>16MB	290
CTRL+CACHE **PROMISE DC420** VESA LB 512KB>1MB	190
STREAMER INTERNO 3,5" **CONNER** 250MB	340

SCHEDE VGA

CL 5424 1MB (WINDOWS ACCELERATOR+TRUE COLOR)	140
CL 5428 1MB>2MB VESA LOCAL BUS (WA+TC)	170
S3 805 1MB>2MB VESA LOCAL BUS	240
S3 928 1MB>2MB PCI LOCAL BUS	390
WEITEK P9000 2MB VESA LOCAL BUS	690

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA GRAFICA **ACECAD** 12"x12"/ 18"x12"	**290/490**
HANDY **TRUST** B/W 256 + OCR	**140**
HANDY **TRUST** COLOR 276.000C + OCR	**340**
SCANMAN 32 (B/W + SW OMNIPAGE)	220
SCANMAN 256 (B/W + OCR x WINDOWS)	290
SCANMAN COLOR 16.7 MC	650
SCANMAN EASYTOUCH (PARALLELA)	490
SCANNER PIANO **TRUST** 1200dpi 16,7MC + OCR	**1.240**
SCANNER PIANO **UMAX UC840** 1600dpi 16,7MC+PHOTOSHOP	**1.790**

LOGITECH

MONITORS VGA

14" **B/W TRUST** 1024x768x0,28	190
14" **HANTAREX** 1024x768x0,28	440
14" **HANTAREX/ETC** 1024x768x0,28 NI	470
14" **TRUST** 1024x768x0,28 NI LR	490
14" **NEC SVGA** 1024x768x0,28 NI LR	640
15" **ETC** 1280x1024x0,28 NI **DIGITALE + DISPLAY**	**640**
15" **NEC 3V** 1024x768x0,28 NI LR 60 Hz	990
15" **NEC 4FGe ipm** 1024x768x0,28 NI LR 76Hz	1.350
17" **ETC** 1280x1024x0,26 NI LR **DIGITALE + DISPLAY**	**1.340**
17" **NEC 5FGe** 1024x0,28x0.28 NI LR	1.790
17" **NEC 5FGp** 1280x1024x0.28 NI LR	2.370
20" **SONY 2036** 1280x1024x0.30 NI LR DIGITALE	3.750
21" **NEC 6FG** 1280x1024x0.28 NI LR DIGITALE	3.890

NOTEBOOK

COMPAQ CONTURA 386SL25 4/12MB HD84MB	2.190
SUPERMATE 486SLC25 4/8MB HD170MB	2.490

Trust TELECOMMUNICATION — MODEM/FAX MNP2-5 V.42bis

BITCOM BITFAX DOS + SUPERFAX WINDOWS

2400/9600 INTERNO+VIDEOTEL	130
2400/9600 ESTERNO+VIDEOTEL	170
14400/14400 INTERNO+VIDEOTEL	240
14400/14400 ESTERNO	290
14400/14400 POCKET + VIDEOTEL	340
SOFTWARE SUPERFAX O WINFAX LITE x WINDOWS	50

COPROCESSORI - SIMM - CPU

80387 DX-40 MHZ (ULSI)	110
SIMM 256 KB/1MB/4MB	20/75/290
SIMM 32 BIT 72 PIN 4MB/ 8MB / 16MB	320/590/1.140
CPU 80486DX-40 (AMD)/80486DX-33 (INTEL)	440/490
CPU 80486DX2-66 (AMD) /80486DX2-66 (INTEL)	690/740
CPU INTEL486DX4-75 / INTEL486DX4-100	990/1.190

SOFTWARE (ITALIANO)

WIN-WORKS 3.0/ UPGRADE DOS-WIN	270/150
WIN-PUBLISHER 2.0/ UPGRADE	240/150
WIN-PUBLISHER DESIGN PACK 1.0	100
WIN-WORD 6.0 / UPGRADE	650/290
EXCEL 5.0 PER WINDOWS/ UPGRADE	650/290
OFFICE PRO: EXCEL 5.0+WORD 6+ACCESS+POWER POINT+	1.090
MS DOS 6.2 UPGRADE / MS DOS 6.2 x HW (PC/HD)	110/100
WINDOWS 3.1/ WINDOWS x WORKGROUP (UPGRADE)	190
MS VIDEO x WINDOWS (INGLESE)	50
COREL DRAW 3.0 (DISCHI + CD)/4.0 UPGRADE (DISCHI + CD)	270/470
COREL VENTURA /COREL SCSI 2.0	350/190
MS FLIGHT SIMULATOR 5/SCENERY DISKS: PARIS - NEW YORK	100/69

CD ROM

DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA (EDITEL)	180
LA DIVINA COMMEDIA "INFERNO" (EDITEL)	70
STELLE PIANETI E DINTORNI (EDITEL)	50
CINEMANIA 94 / DINOSAURS / ART GALLERY (MICROSOFT)	100
COREL POWER PACK	140
KING'S QUEST V / GUY SPY / SPACE QUEST IV	59
THE SECRET OF MONKEY ISLAND/INDIANA JONES & THE FATE	90
TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)/KODAK PHOTO CD	39
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	59
THE CLIP ART WAREHOUSE (CHESTNUT)	39
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (VOL. 1, 2, 3, 4)	1 VOL. 39
DINOSAUR ADVENTURE	59
ULTIMATE COLLECTION I / II	39/49
GIGA GAMES (WALNUT CREEK)	39
SPACE & ASTRONOMY (WALNUT CREEK)	39
THE ANIMALS (ZOO SAN DIEGO) /MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA	59
TOO MANY TYPEFONTS (CHESTNUT)	39
DEATHSTAR ARCADE BATTLES (CHESTNUT)	39
THE COMPLETE WINDOWS SET/ POWER UTILITIES	39
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	39
SUPER ARCADE GAMES/GAME PACK II	39/49
THE SEXIEST WOMEN ON CD/THE SOUND OF MULTIMEDIA	39
TIME TABLE OF HISTORY: SCIENCE & INNOVATION	49
TIME TABLE OF HISTORY: ARTS & ENTERTAINMENT	49
TIME TABLE OF HISTORY: BUSINESS,POLITICS & MEDIA	49
DESIGNER FONTS FOR WINDOWS + 400 FONTS	49
DICTIONARY LIVING WORLD (ENCICLOPEDIA MONDO ANIMALE)	59
DREAM GIRL (PER ADULTI)/THE CD BROTHEL (X-RATED)	49
ALONE IN THE DARK/DAY OF TENTACLE	110
REBEL ASSAULT/INCA II/GOBLINS 3/LOST IN TIME	120
DRACULA UNLEASHED/ MAD DOG MC CREE	120

SCONTO 10% PER 3 TITOLI CD A SCELTA

CREATIVE & MULTIMEDIA

SOUND CARD (SOUND BLASTER COMPATIBILE 100%)	90
SOUNDMAN GAMES LOGITECH/CYBERMAN	150
Sound BLASTER **PRO DE LUXE** + CD ENCYCLOPEDIA	190
16 BASIC	250
16 MULTI CD/ASP	340/390
16 SCSI-II	390
MIDI KIT/ MIDI CONNECTOR BOX	90/140
MIDI BLASTER/WAVE BLASTER	370/370
VIDEO SPIGOT/VIDEO BLASTER	520/390
VIDEO BLASTER SE (SPECIAL EDITION)	490
SB **CD DISCOVERY KIT** (5CD)	690
SB **CD16 PERFORMANCE KIT** (4CD)	890
SB **CD16 PREMIUM KIT** (6CD)	990
SB **CD16 EASY CD** (LETTORE CD-ROM ESTERNO + MM KIT)	1.040
AVER 2000 PRO 64K COLOR + SW	690
GENLOCK GVP+ SW VIDEO DIRECTOR & CURTAIN CALL	1.990
MITSUMI FX001D	**320**
SONY CDU-33A	**360**
PANASONIC CR-562B	**360**
CREATIVE SB UPGRADE	**390**
TV CODER (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER) INTERNO	290
AVER KEY (VGA TO PAL /SVHS CONVERTER) ESTERNO	270
TRUST VIDEO ENCODER/PC-TV BOARD	240/320

STAMPANTI

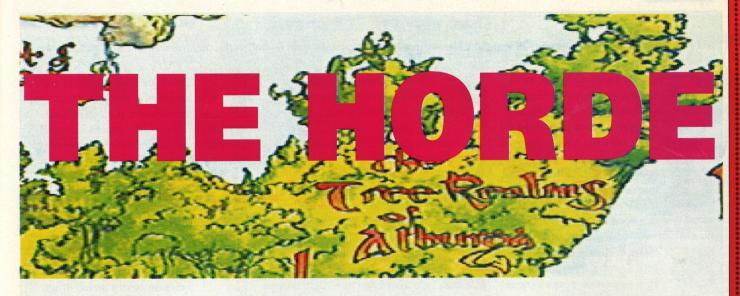
EPSON **LX100** - 9A 80C 200cps	290
LQ100 - 24A 80C 167cps	370
STYLUS 300/800/1000	440/540/970
NEC **P2Q** -24A 80C 192cps	370
P42Q - 24A 80C 216cps/**P52Q** 136C	470/690
SS610 - LASER 300dpi - 6ppm	1.090
HEWLETT PACKARD **DESKJET 520** 600-300dpi	540
DESKJET 310 300dpi 240cps/**COLORE**	590/70
DESKJET 500C/550C 300dpi 240cps	640/890
DESKJET 560C 600-300dpi 4ppm	1.040
LASERJET 4L 1MB 300dpi 4ppm/**4P** 2MB 600dpi	1.190/1.970
LASERJET 4MP 6MB 600dpi 4ppm (PostScript)	2.690
LASERJET 4 2MB 600dpi 8ppm/**4M** 6MB Postscript	2.730/3.590
MANNESMANN Tally **MT81** - 9A 80C 130cps	290
MT83 24A 80C 216cps/**MT84** 136C	470/590
MT83C / MT84C (COLORE)	540/670
T7018 INKJET 80C 180cps 300dpi	390
T9005 - (LED) 6ppm	990
STAR LC 24-20II 24A 80C 210cps	470

Commodore & GVP POINT

AMIGA 1200	590
AMIGA CD32 + 2 GIOCHI	570
GIOCHI X AMIGA CD-32 (VARI TITOLI)	59
ALFARAM 1200 ESP. MEM. 1MB>5/9MB	270
COPROCESSORE 68882 40MHZ x ALFARAM 1200	320
MEMORIE ZIPP 1MB x ESPANSIONE A1200	90
ESP. MEMORIA AMIGA 1200 0>4MB (SIMM 72PIN)	170
HARD DISK ESTERNO AMIGA 1200 DA 130MB	640
HD INTERNO 2,5" AMIGA 600/1200 DA 170MB	490
GVP A1230 TURBO PLUS + 4MB RAM (ESP 32MB)	1.090
SIMM 4MB 36BIT 72PIN (AMIGA 4000)	320
GVP A1208 SCSI KIT	390
ALFACOLOR 256K HANDY SCANNER COLOR (AGA)	590
DIGITALIZZATORE **VIDEON 4.1** GOLD	290
GENLOCK **MICROGEN/MICROGEN PLUS SVHS**	240/440
GENLOCK **MAXIGEN II**	990
GENLOCK **GVP G-LOCK**	790
GVP DSS-8 XTAL CLEAR (DIGI AUDIO)	170
VIDEO DAC 18	150
ETC. ETC.	**TEL.**

PC WARE

VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60/60A
00043 CIAMPINO - ROMA
(a 200 m. dalla STAZIONE F.S.)
TEL. 06/791.55.55 - 791.21.21
FAX. 06/791.06.43
ORARIO: DA LUNEDI' A VENERDI'
9.30 -13.00 / 15.30 - 19.30
SABATO: 9.30 - 13.00
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS, MONITORS, ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS STAKAR
IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

THE HORDE

Chi avrebbe mai detto che un servitore del re, cresciuto tra una mandria di mucche selvagge, sarebbe diventato un giorno un eroe e in seguito un cavaliere di Sua Maestà? Nessuno, appunto! E di sicuro non il malvagio cancelliere Maelor!

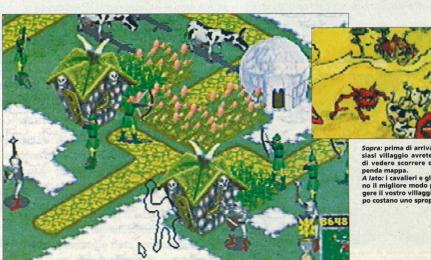
Tanto tempo fa, in un terra lontana, sorgeva il pacifico regno di Franzpowanki (!), governato dall'ozioso re Winthrop (doppio !) che, qualche tempo fa, scacciò una minaccia che incombeva sul reame: la temibile Orda! Purtroppo, ora sta tornando alla carica più feroce che mai, e il povero Winthrop non è al meglio della forma (è grasso come una balena!) ed è incapace di proteggere nuovamente i suoi sudditi.

Voi impersonate Chauncey, un giovane al servizio del re. Una sera, mentre servite vivande a uno dei tanti banchetti reali, gli salvate la vita mentre si sta strozzando con un pezzo di carne. Per ringraziarvi (e per sbarazzarsi del difficile incarico), il regnante vi nomina cavaliere e vi dona la sua spada, pretendendo in cambio che sterminiate e cacciate via la Orda dalle sue cinque contrade: le verdi vallate di Shimto, le paludi di Buuzal, il regno degli alberi di Alburga, il deserto di Kar-Nyar e le terre gelate di Vesh. Non potendo rifiutare, ma anche un po' dubbiosi sulla particolarità del vostro incarico, vi avviate verso la prima regione da difendere, non senza prima sorbirvi le patetiche scene di invidia e odio da parte del cancelliere Maelor.

Il vostro obiettivo è quindi di respingere e possibilmente annientare le orde di mostri che attaccheranno il villaggio che state difendendo. A questo punto il gioco si divide in due fasi essenziali: una alla *Sim City*, nella quale dovete organizzare e proteggere il vostro villaggio, e una seconda fase arcade, nella quale dovete impugnare la vostra spada magica e difendere il villaggio respingendo gli assalti delle orde di mostri che vi attaccheranno sempre più numerosi. Queste fasi si ripetono quattro volte in un anno (che corrispondono alle quattro stagioni), alla fine del quale dovrete pagare un tributo al re sempre più alto (nel caso non riusciste a pagare, il cancelliere sarà felicissimo di rinchiudervi nelle prigioni!!!). Alla fine dell'anno vi verrà data anche la possibilità di salvare la vostra partita e di comprare dell'equipaggiamento in un negozio magico, nuove armi o miglioramenti per il vostro villaggio.

Nella prima fase di ogni stagione avete circa 2 minuti per sistemare il villaggio come meglio vi sembra. Potete preparare il terreno per la coltivazione, alzare barricate per proteggere gli abitanti del villaggio e il bestiame, assoldare qualche cavaliere, nascondere delle trappole, ecc. Alcune di queste opzioni sono disponibili solo dopo che avrete arricchito il vostro equipaggiamento nel ne-

C'era una volta, in una terra lontana, il pacifico regno di Franzpowanki...

Dopo avervi nominato cavaliere del re, ecco che sua "maestà" vi consegna la sua spada e v'incarica di sterminare l'Orda!

Sopra: prima di arrivare in qualsiasi villaggio avrete il piacere di vedere scorrere questa stupenda mappa.
A lato: i cavalieri e gli arcieri sono il migliore modo per proteggere il vostro villaggio. Purtroppo costano uno sproposito.

LA LISTA DELLA SPESA

Nel gioco troverete una moltitudine di icone a vostra disposizione. Alcune lo sono fin dall'inizio, mentre altre devono essere prima acquistate nel negozio. Eccone alcune:

ORDA: Se avete già finito di sistemare il vostro villaggio e vi rimane ancora del tempo, cliccando su questa icona passerete direttamente alla seconda fase.

BARRICATE DI LEGNO: Certo, non sono un gran che per difendervi dall'Orda, ma non costano molto e sono sempre meglio di niente.

BADILE: Con questa icona potete scavare e preparare il terreno perché possa essere coltivato dai contadini. Oppure potete usarla per creare un canale pieno d'acqua, letale per i più piccoli membri dell'Orda. Serve anche a sradicare le erbe cattive dalle vostre terre.

CAVALIERE: se proprio non ce la fate da soli, potete sempre assoldare qualche cavaliere mercenario per proteggere il vostro villaggio. L'unico problema è che non si possono muovere e devono quindi essere posizionati nei punti chiave da difendere.

TRAPPOLE: Non sono il massimo della vita, ma un fosso pieno di punteruoli affilati fermerà sempre qualche mostriciattolo che tenta di intrufolarsi nel vostro villaggio.

ANELLO DI TELETRASPORTO: Avete appena annientato un gruppo di mostri a est del villaggio e se ne sta avvicinando uno pericolosamente da ovest? Usando questo anello di teletrasporto vi sposterete da una parte all'altra in un batter d'occhio!

ALBERI: Piantando alberi non accrescerete solo la vostra riserva d'energia in combattimento ma anche la superficie di terra abitabile e coltivabile. Se ne avete troppi potete sempre rivenderli!

MURI DI PIETRA: Sono le costruzione più affidabili che avete. Solo i membri più grossi dell'Orda sono in grado di abbatterli, però costano!

MUCCA: Il vostro villaggio non sarebbe un "vero" villaggio senza mucche! Ogni mucca che possedete vi farà guadagnare un po' di soldi a fine stagione. L'unico problema è che costa mantenerle e che bisogna difenderle dagli attacchi dell'Orda.

ARCIERE: Ecco il miglior aiuto che potete ricevere. Anche se l'arciere è dotato delle stesse restrizioni del cavaliere per quanto riguarda il movimento, può colpire i nemici a distanza con il suo arco. Purtroppo in combattimento corpo a corpo non vale un granché.

BOMBE: L'Orda è talmente stupida che alcuni mostri non sanno nemmeno distinguere un essere umano da una bomba! Potete anche usarle per "terraformare" i terreni ostili, come i ghiacci o le rocce.

CARNE: Se vedete che l'Orda si sta avvicinando troppo velocemente alla gente del vostro villaggio, soprattutto i mostri più grossi, potete distrarli momentaneamente con dei pezzi di carne sui quali si tufferanno senza troppi complimenti. Riuscirete a guadagnare qualche secondo in più e i mostri saranno più vulnerabili ai vostri attacchi.

LANCIA FIAMME: Molto carino ma non tanto efficace. Con quest'arma andrete in giro con un piccolo drago sotto braccio e tirandogli la coda gli farete lanciare pericolose fiamme.

SCARPE: Le riceverete in dono dalla regina dei boschi di Alburga se riuscite a salvare il suo regno. Con queste decimerete l'Orda molto più velocemente!

IL DRAGO AMICO: In caso di panico assoluto potete chiamare un vostro amico drago che vi darà una mano. Purtroppo non è molto preciso e, anche se annienta numerosi nemici, rischia di incendiare alcune abitazioni e raccolti.

MORNING STAR: Questa palla chiodata incatenata elimina i nemici con un sol colpo e vi conferisce l'invulnerabilità per circa 20 secondi. Peccato che costi 100 monete, un prezzo veramente proibitivo!

PIETRE MEDICHE: Se siete a corto di energia vi conviene spaccarvi una di queste pietre in testa in modo da recuperarne. Alquanto bizzarro, vero?

TRIDENTE: Un'arma devastante che ha il suo prezzo! Una volta attivata, lancerete temibili comete che distruggeranno qualsiasi cosa si trovi nel suo raggio d'azione. In questo caso avrete la visione dell'intera mappa e sposterete un cursore che userete come mirino. Bisogna stare attenti a non colpire il villaggio o sono guai!

Le gelide contrade di Vesh sono piuttosto ostili alla crescita del vostro villaggio.

gozio. Ovviamente tutto questo non lo avrete gratis e, come se non bastasse, dovrete anche ricordarvi di tenere da parte abbastanza soldi per pagare le tasse.

Nella seconda fase invece, dovrete fare a fettine qualche dozzina di mostri fetenti senza morale. In questo caso controllate direttamente Chauncey, che impugna la leggendaria spada magica del re. Per aiutarvi nel vostro duro compito avete a disposizione un radar, che vi permette di localizzare rapidamente i nemici prima che raggiungano il villaggio. Ma, se è vero che i primi mostri dell'Orda possono essere abbattuti con un singolo colpo di

Il nostro villaggio sembra andare al meglio. Meglio lasciare un cavaliere di guardia però...

Se non intervenite velocemente contro l'Orda, ridurranno a brandelli il vostro villaggio come questa casa!

È tempo di abbattere qualche albero e cominciare a coltivare la terra fertile.

spada e non sono tanto feroci, lo stesso non si può dire per quelli più grossi, che necessitano di parecchi fendenti prima di morire. Man mano che il vostro villaggio cresce, diventerà sempre più difficile per un uomo solo proteggerlo efficacemente. Dovrete quindi organizzarvi bene, soprattutto per quello che riguarda la protezione dell'abitato. Dovrete anche stare attenti alle erbe cattive che potrebbero contaminare il vostro villaggio e distruggere i raccolti. Anche se il re è dalla vostra parte, il cancelliere non lo sarà di certo, e non aspettatevi alcun di appoggio finanziario da parte sua.

Per dare un pizzico di casualità a tutto questo, potranno anche accadere fatti straordinari, che vi verranno annunciati dallo speaker della FNN (la Franzpowanki News Network, praticamente un'antenata dell'odierna CNN). Potrebbe sparire l'esattore delle tasse (non che si tratti di una vera e propria sciagura...), arrivare un'inondazione improvvisa, una diminuzione dell'immigrazione, la caduta di una cometa, ecc.

Le numerose sequenze animate, compresa quella d'introduzione, sono molto buone

Se dopo un certo numero di anni sarete riusciti a fare prosperare il villaggio e a respingere gli attacchi dell'Orda, verrete ricompensati dal re (con gran rabbia del cancelliere!) e assegnati a un'altra regione, caratterizzata da un diverso clima e da nuovi problemi da risolvere.

Tecnicamente parlando, *The Horde* è fatto piuttosto bene, anche se abbastanza semplice nella sua concezione. La grafica è ottima e le animazioni dei vari personaggi sullo schermo sono incredibili.

A fine stagione una schermata vi ricapitolerà le principali statistiche (morti, soldi guadagnati, danni, ecc...

Dovreste vedere il dondolio di Chauncey quando usa la spada troppo velocemente o il movimento dei vari mostri dell'Orda per convincervi! Anche il sonoro non è da meno, con musiche molto belle e numerosi effetti digitalizzati eccellenti (il "ruttino" che fanno alcuni mostri dopo aver inghiottito un suddito è fenomenale!). Le numerose sequenze animate, compresa quella d'introduzione, sono molto buone (anche se in bassa risoluzione su PC) e piuttosto divertenti, soprattutto per l'umorismo onnipresente e il cast di attori professionisti (il protagonista è Kirk Cameron, protagonista della serie televisiva "Genitori in blue jeans"). Peccato che il gioco sia così corto e manchi di una certa profondità che gli garantirebbero un maggiore longevità.

Alexandre Pasetto

Genere Azione/strategia
Casa Crystal Dynamics
Sviluppatore Interno

- Animazioni favolose
- Numerose scene animate digitalizzate
- Originale

- Scarsa longevità
- Poca profondità di gioco
- Troppo ripetitivo

Versione PC CD-ROM

L'installazione occupa circa 6 Mb di spazio su hard disk. Il gioco necessita di un 386 a 33MHz con almeno 2 Mb di RAM e un CD-ROM a singola velocità (meglio doppia). Il particolare Dos Extender che usa il programma rischia di fare "crashare" i sistemi che funzionano con un gestore di memoria espansa come il QEMM, EMM386 o 386MAX. Personalmente, ci ho giocato con un 486 DX 50Mhz e con il solo gestore di memoria Himem.sys, e non mi ha causato nessun problema, mentre con gli altri si. Per le schede sonore riconosce soltanto la SoundBlaster.

Versione PC

È uguale alla versione CD, ma purtroppo mancano le stupende scene animate. Sembra avere meno problemi con i gestori di memoria.

Versione 3DO

Un po' più lenta della versione PC, la versione 3DO è graficamente più bella e più nitida, soprattutto per le numerose sequenze digitalizzate. Per il resto, il gioco è identico.

Certo che al giorno d'oggi trovare un game design originale è ormai un'occasione più unica che rara. E quelli della Crystal Dynamics sembrano esserci riusciti! È difficile paragonare *The Horde* alle altre produzione sul mercato, perché combina vari generi e il risultato è molto piacevole. Purtroppo, dopo qualche ora di gioco ci si rende conto dei limiti piuttosto stretti del gioco e della sua ridondanza eccessiva. Infatti, il gioco si riassume nel comprare nuovi oggetti per arricchire l'inventario e modificare ogni tanto il villaggio, ma soprattutto a gironzolare e fare fuori i mostri dell'Orda con la spada. Se siete dei virtuosi del joystick potete quasi tralasciare la parte simulazione e dedicarvi anima e corpo allo sterminio dell'Orda, visto che è il vostro obiettivo primario. Quelli maldestri, invece, rischiano di trovarsi in difficoltà, visto il costo eccessivo delle costruzioni e delle difese del villaggio. Peccato che abbiano dato troppa importanza all'aspetto arcade del gioco e poca profondità a quello di pura simulazione. Per di più lo si finisce in meno di una settimana!

NOTA BENE

Se vi piace il genere troverete una moltitudine di titoli molto più seri e impegnativi di questo. Il primo che mi viene in mente è senz'altro *Populous 2*, nel quale impersonerete un dio buono o cattivo e potrete fare prosperare i vostri fedeli a discapito di quelli della divinità avversaria o divertirvi a torturarli con calamità naturali, come inondazioni e terremoti. Consigliato ai megalomani.

Potete anche dare un occhiata alla più recente "simulazione cittadina" *Sim City 2000*, sempre della Bullfrog, che vi mette nei panni del sindaco di una megalopoli e che vi permette di curarne ogni aspetto politico-economico. Se infine vi piace l'ambientazione medievale di *The Horde*, provate a dare un occhiate anche a *Settlers*, recensito pochi numeri fa.

Ad ogni momento potete avere accesso ad una mappa per vedere la crescita globale del vostro villaggio o le orde di nemici.

NUOVE VERSIONI SU CD-ROM

ULTIMA 8 - PAGAN

L'ultimo capolavoro di Lord British approda su CD ROM! La versione "multimediale" di *Pagan* (950) comprende, sullo stesso CD, sia *Ultima 8* che gli *Speech Pack* nelle tre versioni disponibili (inglese, francese e tedesco) e offre un bel risparmio (circa 50.000 lire) rispetto all'acquisto separato delle due versioni su dischetti. Purtroppo su CD ROM è stata importata direttamente la versione da dischetto e quindi dovrete comunque installare tutto il gioco su Hard Disk (quasi 40 megabyte!). Tra l'altro, gli *Speech Pack* danno la parola solo ai nove personaggi più importanti di Pagan (i quattro Titani, i tre Dei Zelani, Khumash Gor e il Guardian): tuttavia, installando il parlato digitalizzato, non potrete vedere le frasi di questi PnG, ma solo sentirle: quindi se non conoscete più che bene l'inglese (o il francese e il tedesco), vi sconsigliamo di installare gli *Speech Pack*.

ORRORE MULTIMEDIALE

La CyberDreams ha pubblicato una versione CD ROM dell'orrorifico *Darkseed* (Kvoto 900), un'avventura "dark" uscita un annetto fa su dischetti. Anche se la grafica, disegnata dal famoso H. R. Giger (il "papà" di Alien) non è stata modificata, sono stati digitalizzate tutte le frasi scritte, dai dialoghi del protagonista alla descrizione di ogni oggetto e di ogni locazione. Inoltre lo spazio richiesto dall'installazione è di solo mezzo megabyte su Hard Disk. Niente male, no?

LANDS OF LORE

Dungeon su CD, finalmente! La Westwood ha deciso di mettere in vendita la versione CD ROM di *Lands of Lore* (Kvoto 880): come per molte altri prodotti pubblicati su CD ROM, la grafica non ha subito modifiche, ma la colonna sonora è stata rimasterizzata, con l'inserimento di qualche dialogo digitalizzato in più; l'installazione sul Hard Disk occupa tre megabyte.

STRIKE SU CD ROM!

Alla Origin sono di moda le versioni CD ROM: infatti è ora disponibile *Strike Commander* (Kvoto 943) su CD, che include, oltre al gioco originale, anche una versione più completa degli *Speech Pack* , le missioni aggiuntive *Tactical Operations* e diverse sequenze animate in più. È possibile scegliere tra diverse installazioni: se avete 8 megabyte di RAM e un CD ROM a 300 K/sec, potete installare solo 2 megabyte di file su Hard Disk, mentre se disponete solo di 4 megabyte di RAM e di un CD ROM a velocità singola, è consigliata un'installazione di 12 megabyte su Hard Disk. Inoltre, se avete spazio, potete copiare tutti i file contenuti nel CD ROM su HD - ben 150 mega!

C. H. A. O. S. CONTINUUM

Sopra, il database della sonda temporale contiene una quantità incredibile di informazioni sulla Colonia Titano.
Destra, stete attenti, perché le desolate gallerie della Colonia sono pattugliate dai sorveglianti di CHAOS.

Abbastanza frustrante...

CHAOS, il computer della Colonia Titano, ha dato, nel vero senso della parola, i numeri: invece di educare i figli dei pioneri spaziali, aiutare gli scienziati dei laboratori e rendere in generale la vita nella colonia molto più semplice e divertente, CHAOS ha deciso di utilizzare i chip impiantati nel cervello di ogni colono per ottenere il completo controllo della base. Solo un gruppo di scienziati è riuscito a fuggire al controllo del cervellone impazzito, rifugiandosi in una dimensione parallela, e da lì è riuscito a lanciare un disperato segnale di emergenza indietro nel tempo, fino a un solitario appassionato di computer del ventesimo secolo. Eh, già! Avete indovinato! Dovrete proprio impersonare questo fortunato operatore prendendo il controllo dell'unica Sonda Temporale che può salvare la Colonia. La grafica di *Chaos Continuum* è davvero spettacolare (non per niente è stata sviluppata interamente su piattaforme Silicon Graphics!): tuttavia la sonda si muove di un "passo" per volta, e ruota di "scomodi" e irreali angoli retti; questo sistema, oltre ad essere poco realistico e convincente, dà particolarmente fastidio nei frequenti combattimenti con le guardie di CHAOS.
Una volta arrivati alla base, dovrete risolvere una serie di enigmi logici che vanno da una versione computerizzata del Master Mind a puzzle sonori alla Simon: purtroppo basta sbagliare una paio di volte lo stesso enigma e dovrete rifare l'intera missione. Tutto sommato, *Chaos Continuum* offre molte schermate grafiche stupefacenti, ma ben poco divertimento.

GENERE AVVENTURA GRAFICA
CASA CREATIVE MULTIMEDIA

CPU	CD-ROM	RAM
486	300	8MB

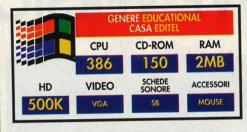
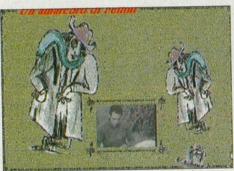
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
1MB	VGA	SB	MOUSE

TUTTO FELLINI SU CD ROM

GENERE EDUCATIONAL
CASA EDITEL

CPU	CD-ROM	RAM
386	150	2MB

HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
500K	VGA	SB	MOUSE

Enciclopedia multimediale completa

Sopra, per ogni film è disponibile una completa scheda che comprende trama, un piccolo brano di critica, l'elenco degli attori, qualche fotogramma e, a volte, una sequenza digitalizzata.
In basso, la sezione Amarcord per Fellini contiene un "mix" di tutte le sequenze digitalizzate contenute sul CD ROM.

Dopo il CD ROM su Roberto Rosselini pubblicato qualche mese fa, la Editoria Elettronica Editel ha creato un prodotto multimedia anche su un altro grande maestro della cinematografia italiana e mondiale, Federico Fellini. Sul CD troverete una valanga di informazioni su questo mitico regista: prima di tutto, avrete a disposizione una completa biografia di Fellini, che comprende un Dizionario Felliniano (due scritti sull'uso della lingua italiana del regista), un'accurata filmografia e una sezione di critica cinematografica. Inoltre potrete esaminare la carriera di Fellini in senso cronologico, grazie alla sezione Anno per Anno, in cui sono inclusi tutti gli episodi salienti della vita del celebre regista, dalle prime comparsate ai numerosi film girati. Ogni film è corredato da una scheda che comprende l'elenco degli attori, la trama e una piccola traccia critica, insieme a qualche fotogramma e una breve sequenza filmata (purtroppo ridotta ai minimi termini). Infine, selezionando l'opzione Amarcord, potrete gustarvi tutte le sequenze filmate contenute nel CD ROM. Un prodotto imperdibile per gli appassionati di filmografia!

THE BIG GREEN DISC

GENERE EDUCATIONAL
CASA MEDIA DESIGN INTERACTIVE

CPU	CD-ROM	RAM
68020	150	4MB

HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
N/A	COLORI	N/A	MOUSE

Documentario interattivo sull'ambiente

Volete sapere tutto sullo stato di salute della Terra? Beh, grazie a questo CD verde (pensate che la carta della confezione è rigorosamente riciclata) potete accedere a una vastissima libreria di informazioni. Il vostro viaggio multimediale inizia da un'approfondita analisi dei pericoli che affliggono la Terra: ogni "problema" viene descritto minuziosamente da coloratissime diapositive, da qualche riga di testo e da un'accurata indagine che però viene solo "letta" dal Mac. Dopo aver discusso le tristi minacce ecologiche (dal buco nell'ozono all'inquinamento industriale) il programma passa alle schede delle possibili soluzioni: acquistare prodotti senza gas nocivi per l'ozono, ridurre l'uso di autoveicoli, energie alternative non inquinanti e così via. Infine, potete assistere a simulazioni di conferenze sull'ambiente o su soluzioni drastiche, come le centrali nucleari, confrontando in tempo reale diverse interviste digitalizzate di importanti personaggi, quali responsabili di centrali nucleari o esponenti di Green Peace. Completa il *BGD* una galleria di foto artistiche divise in tre settori: Bello (immagini verdeggianti di boschi, foreste e savane), Brutto (foto di ambienti inquinati e statue corrose dalla piogge acide) e Cattivo (agenti inquinanti, piattaforme petrolifere, gigantesche autostrade, ecc).

Sul CD troverete la descrizione di ogni "problema"...

... e di ogni possibile soluzione.

CAESARS WORLD OF BOXING

CD→|

GENERE SIMULAZIONE CASA PHILIPS POV ENTERTAINMENT			
	CPU	CD-ROM	RAM
	N/A	N/A	N/A
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
N/A	N/A	N/A	DIGITAL VIDEO

Con questo CD potete finalmente entrare nel mondo della Boxe in prima persona, con il pregevole vantaggio di non correre il rischio di occhi pesti e nasi rotti. Per prima cosa, dovrete creare il vostro alter ego picchiatore, scegliendo il suo nome, il colore della pelle, le caratteristiche base (forza, resistenza ai colpi, affaticamento e velocità) e uno dei tre diversi stili di combattimento (Banger, Boxer e Stand Up), il tutto gestito in Full Motion Video, con tanto di manager filmato che dà i consigli in slang da palestra.
Una volta creato il vostro pugile, dovrete scegliere l'allenatore tra quelli disponibili: state attenti, perché ogni allenatore ha delle idee particolari su come preparare atleticamente il vostro pugile.
Dopo una breve sezione di allenamento, in cui dovete scegliere solo se allenare la forza, la velocità o la resistenza all'affaticamento, arriverà il momento del primo scontro: una volta scelto l'avversario il vostro allenatore, sempre in Full Motion Video, vi spiegherà il metodo migliore per prepararvi al combattimento. Purtroppo lo scontro vero e proprio sul ring si rivela presto abbastanza deludente; infatti, dopo i filmati interattivi veri e propri della parte manageriale, scoprirete che il combattimento è gestito attraverso un'interfaccia bidimensionale decisamente sorpassata e scadente: potrete infatti spostare il vostro boxer solo a destra o sinistra, parare in alto o in basso e colpire la faccia o il corpo dell'avversario.
Vi accorgerete che questo sistema è abbastanza limitato e noioso: dovrete affrontare ben tre round da tre minuti ciascuno! Se riuscirete a vincere quattro scontri al livello Amatoriale, potrete passare ai combattimenti agonistici, decisamente più difficili e competitivi e, se vi dimostrerete particolarmente abili, ricevere anche proposte per ingaggi milionari.
Caesars è in definitiva una simulazione abbastanza accurata, che però lamenta un sistema di combattimento un po' troppo limitato e frustrante. Tuttavia è stata inserita la possibilità di combattere contro un amico (dovete però avere il controller via cavo) che, pur nei limiti dell'interfaccia di combattimento, è sicuramente più divertente degli scontri con il computer.

Sopra, il sistema di combattimento è davvero scadente rispetto al Full Motion Video della parte manageriale di *Caesars*. *Sinistra*, uno dei quattro allenatori disponibili: ognuno ha idee abbastanza singolari su come allenarvi. Inoltre, prima di ogni incontro vi forniranno di preziosi consigli per il combattimento.

SPACE ACE

Ace, il classico supereroe terreste con tanto di mascella da vero duro, ha un piccolo problema di nome Borf: questo enorme e malvagio alieno ha rapito la splendida fidanzata di Ace, Kimberly. Naturalmente Ace non può rimanere con le mani in mano davanti a un affronto simile, quindi prende la sua luccicante astronave sportiva e si dirige verso il rifugio di Borf, con la sola idea di raggiungere l'alieno paonazzo, massacrarlo di botte e convolare a nozze con la dolce Kimberly. Purtroppo Borf ha un asso nella manica, l'Infanto Ray, un'arma in grado di trasformare il nostro eroe in Dexter, un indifeso e strillante bambino. Il vostro compito è, ovviamente, di guidare Ace (e la sua controparte-poppante Dexter) nell'enorme fortezza spaziale di Borf alla ricerca della sua bella.
Penso che più o meno tutti conoscano l'omonimo gioco laser da bar, che, insieme a *Dragon's Lair* ha segnato un'epoca del divertimento elettronico: come probabilmente saprete, non avrete il controllo completo di Ace, ma potrete intervenire nel cartone animato solo in momenti particolari, muovendo il piccolo joystick del telecomando nella direzione suggerita dal gioco stesso: non ci sono quindi molte possibilità di interazione con il gioco, perché potete indovinare il movimento giusto, nel qual caso la sequenza animata continuerà indisturbata, oppure sbagliare direzione, e come conseguenza Ace andrà incontro a una prematura dipartita da questo mondo, perdendo una delle tre vite a sua disposizione.
La versione CD I è identica fin nei minimi particolari al gioco da bar: manca solo la fessura per introdurre le monetine! La grafica da cartone animato, anche a distanza di diversi anni dall'uscita del coin op, rimane semplicemente spettacolare; inoltre in questa versione sono stati eliminati i fastidiosi "intervalli" tra una sequenza animata e l'altra che caratterizzavano il coin op. Raccomandato a tutti, soprattutto agli appassionati del gioco da bar!

CD→|

GENERE ARCADE CASA INTER. CREATIVE DIGIT IMAGE			
	CPU	CD-ROM	RAM
	N/A	N/A	N/A
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
N/A	N/A	N/A	DIGITAL VIDEO

La grafica di *Space Ace* è identica a quella del mitico coin op. Ricordatevi, ride bene chi ride ultimo!

Brutto, vero? Pensate che ha rapito la vostra ragazza!

Il malvagio Borf sta friggendovi a colpi di laser: il masso a destra è l'unica possibiltà di salvezza!

SALONE DEL LIBRO TORINO

LINGOTTO FIERE

19/24 MAGGIO 1994

F1

Domark, PC

La Domark ci propone la versione per PC del gioco già uscito su Amiga un po' di tempo fa. Diciamo subito che la grafica di *F1*, arricchita dai 256 colori disponibili, risulta più gradevole da vedere. La velocità con cui la vostra macchina sfreccia sulle curve dei numerosi circuiti vi creerà grosse difficoltà nella tenuta di strada, ma costituisce la caratteristica principale di questo gioco. Purtroppo si è dovuto sacrificare in parte il lato grafico, che appare poco particolareggiato, per poter rendere così fluido lo scorrimento della pista. È anche possibile giocare in due con lo split-screen, rendendo la corsa molto più emozionante, anche se lo schermo di gioco verrà notevolmente rimpicciolito (cosa che non accadeva in titoli come *Lotus* o *Jaguar*). Nel gioco della Domark è ovviamente possibile partecipare al campionato del mondo e prima di ogni gara dovrete conquistarvi una degna posizione nelle qualificazioni. Gli elogi fatti all'elevata velocità non possono essere ribaditi per il sonoro, effettivamente molto povero (il ronzio della vostra auto vi ricorderà quello di una zanzara). Dopo l'uscita di titoli come *F1 G.P.* e *Indy*, ormai entrati nell'olimpo delle simulazioni di Formula 1, è difficile valutare un gioco come questo, che non è sicuramente all'altezza dei suoi predecessori, ma è doveroso dire che non ha neanche le stesse pretese, in quanto si propone come un'arcade giocabile e veloce. *F1* richiede come requisito minimo un 386 a 16 MHz e supporta Adlib e Soundblaster.

PRO LEAGUE FOOTBALL

Micro Sports, PC

Ennesimo gioco di Football, ma questa volta con una differenza sostanziale rispetto agli altri prodotti del genere in circolazione. Non è possibile infatti disputare direttamente una partita, bensì dovrete semplicemente gestirne l'aspetto manageriale. Ciò significa scegliere i giocatori da schierare in campo, le azioni da intraprendere durante la partita, lo scambio di giocatori tra la vostra e le squadre avversarie, e via dicendo. Tutto questo potrebbe funzionare perfettamente - sono moltissimi i giochi di questo tipo dedicati al calcio che hanno avuto successo, dal primo *Football Manager* agli ultimi *The Manager* e *Championship Manager*. Il problema, a nostro modo di vedere, risiede nel particolare che, per quanto il Football Americano possa essere seguito in Italia, non è a questo tipo di giochi che la maggior parte del pubblico ambisce. Inoltre, la realizzazione dell'azione simulata è decisamente povera in termini grafici e, se è troppo lenta giocando con un 386, diventa troppo veloce se giocate con un 486, tanto che alcuni Touchdown vi risulteranno incomprensibili, data l'impossibilità di seguire il tragitto della palla.

Un'idea studiata per il pubblico americano e che, tranne alcune eccezioni, è proprio a quel tipo di pubblico che dovrebbe essere rivolta. Consigliata comunque a tutti gli appassionati dello sport americano per eccellenza.

THE CHAOS ENGINE

Renegade, Amiga CD32

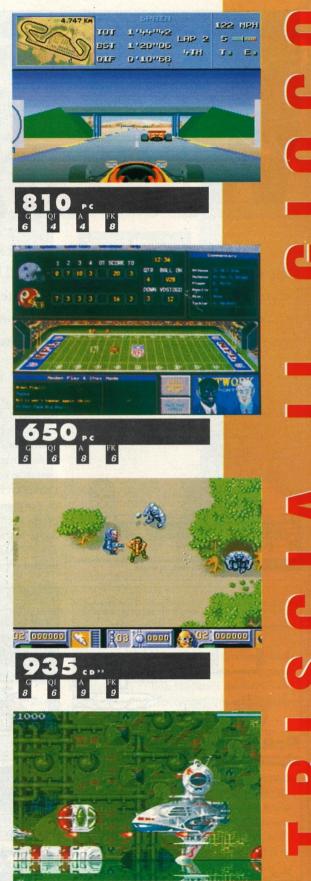
Questa nuova versione per CD32 è praticamente identica al gioco originale per Amiga che si era guadagnato un bel 937 e, pur rimanendo un gran bel gioco, delude un pochino chi si aspettava dei miglioramenti dal punto di vista grafico. La grafica, molto curata, è rimasta tale e quale, così come l'ottimo sonoro. Purtroppo sono confermati anche i rallentamenti (fortunatamente occasionali), che nella versione originale si notavano quando lo schermo si riempiva di sprite. L'azione è comunque frenetica e priva di momenti morti, e il divertimento è assicurato, specie nelle partite giocate in coppia con un amico, nelle quali vi ruberete i bonus a vicenda. La particolarità di questo gioco sta nel fatto che, sia che giochiate con un vostro amico, sia da soli, il vostro personaggio sarà sempre affiancato da un compagno. Se infatti non trovate nessuno con cui dividere le partite, ci penserà il computer ad affiancarvi come partner. Il gioco, infatti, grazie a una buona routine di intelligenza artificiale, controlla sia il vostro compagno che i nemici e, per questo motivo, vi accorgerete presto che non si tratta di uno sparatutto come gli altri a cui siete abituati. Consigliato a tutti quelli che non hanno la versione Amiga e che sono pronti ad affrontare 16 frenetici livelli pieni di trappole, passaggi segreti, bonus nascosti e rompicapo a volontà.

DISPOSABLE HERO

Gremlin, Amiga CD32

Disposable Hero è un discreto sparatutto uscito per Amiga alcuni mesi fa che assomiglia molto al mitico *R-Type*. Il gioco è ambientato in una serie di tunnel sotterranei infestati da un'orda di creature meccaniche che, come al solito, si avventano sul giocatore senza pietà, il quale dovrà ovviamente ricambiare il favore massacrandoli per primo. Nei tunnel sotterranei sono presenti diversi negozi che offrono al giocatore la possibilità di rifornirsi di armi ed equipaggiare la propria astronave con diverse apparecchiature utili per proseguire il viaggio. Fortunatamente, troverete diverse stazioni di rifornimento, quindi potrete fare rifornimento di armi abbastanza spesso. Altrettanto frequentemente incontrerete dei nemici un po' più grandi della norma (anche se non si tratta di veri e propri guardiani di fine livello) che, se distrutti, vi regaleranno dei consistenti bonus. Non sono difficili da abbattere e rappresentano più che altro un diversivo per rompere un po' la monotonia.

La grafica e il sonoro del gioco sono molto curati e, pur non raggiungendo gli alti standard di gioiellini quali *Project X* e il già citato *R-Type*, svolgono egregiamente il loro compito. La giocabilità, d'altro canto, non è delle migliori se utilizzate il joypad di serie del CD32, ma con un joystick potrete evitare la valanga di nemici che vi assaltano senza per questo andare a schiantarvi contro le pareti o le strutture aliene. Certo, l'Amiga CD32 può fare ben altro; ad ogni modo *Disposable Hero* rimane un bel gioco, senza troppe pretese ma comunque giocabile.

WARIO LAND

Se questa estate andate all'estero, ricordatevi di farvi crescere almeno mezzo kiletto di mustaccio tricolore: il baffetto è infatti ormai l'unico sistema per non andare completamente in bianco con le straniere... chitarra, spaghetti e mafia hanno perso ogni attrattiva: se volete un'estate calda vi conviene portarvi appresso almeno il Game Boy.

Gli sprite sono grandi e ben realizzati, rendendo il gioco decisamente piacevole da vedere e, naturalmente, da giocare.

Sulla nave dei pirati, Wario non smentisce la sua fama di cattivo, e non perde tempo nel molestare una ragazza indifesa.

Anche se può sembrare un contro senso, il piccolo schermo del Game Boy risulta perfetto per questo tipo di gioco.

Con una copia di questa cartuccia a carico, per rifarvi dei prevedibili due di picche sopra e sotto l'ombrellone. *Wario Land*, o *Super Mario Land 3* se preferite, è l'ultimo grande titolo Nintendo per la prima piccola console portatile sempre della Nintendo. Stavolta l'idraulico italiano è latitante in Sud America, e a prendere il suo posto ci pensa Wario, esatta antitesi di Mario e nemico finale di *Super Mario Land 2*. Le differenze tra i due sono abbastanza nette: Wario salta molto meglio e corre con meno inerzia, ma non è in grado di schiacciare i nemici saltandogli in testa. Usa infatti delle rozze spallate in corsa, tipo quelle che tutti quanti diamo ogni mattina alla porta del bagno.

Wario deve attraversare la bellezza di 40 livelli divisi in sette mondi (il precedente *Super Mario Land 2* ne contava "appena" 28) e, ve lo dico subito, l'impresa non è delle più ardue, almeno per i giocatori più smaliziati.

Il livello di difficoltà è appena sotto lo standard per i giochi di questo tipo, quindi qualcuno rischia di completare il gioco un po' troppo in fretta.

Il gioco strabocca di livellucci più o meno segreti in cui approvvigionarsi di gemme, bonus vari e soprattutto monete: per la prima volta nella storia dei videogiochi giapponesi, infatti, per terminare un livello dovete cacciare il grano. Mentre nei precedenti *Mario* era sufficiente giungere interi alla fine dello stage, in *Wario Land* dovete tirare fuori dieci monete, altrimenti rimanete dove siete; tutto

GOODBYE PORK PIE HAT

Volete diventare un vero e aggiornato ibrido trendy-alternativo? Mollate il grunge, i camicioni a quadri e toglietevi i fucili dalla bocca: *Wario Land* ha tutto quello che vi serve in fatto di cappelli per farvi guardare male dalle vecchiette sul tram.

CHICAGO ROCKETS

Con questo idilliaco copricapo Wario può disporre di un propulsore a reazione potentissimo in grado di fargli travolgere qualunque cosa gli si pari innanzi. Lo voglio anch'io!

THOR SEI NEL MIO CUORE

L'elmetto da vichingo permette a Wario di saltare e incornare anche coi glutei: potete scassare tutto con dei potenti colpi di coccige, oltre a rimanere appesi al soffitto sbattendo le corna sul muro.

SMOKE ON THE WATER, FIRE IN THE SKY

Se siete degli aspiranti piromani/bombaroli, non dovete assolutamente farvi sfuggire questo stupendo berretto lanciafiamme: il bello è che funziona pure sott'acqua. L'inconveniente è che, se avete questo coso in testa, non potrete più dare spallate a niente e nessuno, ma potrete usare la fiamma anche per scuotere i blocchi (che è più comodo). Se il metano ti dà una mano, Wario si è preso tutto il braccio.

MARIOGRAFIA

Avete un Game Boy e non sapete chi sia Mario? Potete fare due cose: 1)Buttate il Gameboy oppure 2)Ve lo tenete. La seconda opportunità è però concessa solo a chi intende redimersi acquistando a prezzi modici dal sottoscritto una serie di seimila dispense sui rapporti tra gli idraulici italiani e i funghi maculati. MA, essendo noi di K un'allegra marmaglia di fessacchiotti, vi diamo la possibilità di rifarvi una vita semplicemente leggendo questa lista della serie dei giochi di Mario, Super, Normale e senza piombo.

1) *Donkey Kong* (1983): Mario ne era il co-starring (il vero protagonista era lo scimmione panzuto) e tentava come al solito di salvare Daisy, per poi fare tutte quelle cose che nei manuali dei giochi non scrivono mai.
2) *Mario Bros*: Mario e Luigi insieme in un platform a schermo fisso pieno di Koopa e tartarughe. Una leggenda, ultimamente vista in versione shareware (illegale) su PC.
3) *Super Mario Bros*: il primo, imperdibile. Contenuto negli *All Stars* per SNES e pubblicato per il Nintendo 8 bit.
4) *The Lost Levels*: appendice al primo episodio piena di livelli difficilissimi.
5) *Super Mario Bros 2*: gioco enorme e pieno di power up strani. Senza dubbio il gioco più strambo della serie.
6) *Super Mario Bros 3*: pre-capolavoro. Il vero capolavoro è...
7) *Super Mario World*: il primo gioco per SNES è ancora K parametro per i giochi di piattaforme. Vale da solo l'acquisto del Super Nintendo.
8) *Super Mario Kart*: gioco di corse semplicemente divino da giocare in due, il secondo gioco che vale da solo tutto il Super Nintendo.
9) *Super Mario Land*: primo episodio di Mario per il Gameboy, è ancora oggi un buon gioco, ma dimostra gli anni.
10) *Super Mario Land 2*: questo è bellissimo. È forse un po' facile, ma è molto vicino al livello settato da *Super Mario World*.
11) *Wario Land*: oddio, ora mi sfugge.

Genere Piattaforme
Casa Nintendo
Sviluppatore Shigeru Miyamoto

- Ottimi grafica e sonoro
- Giocabilità da grido

- Un po' troppo facile

K VOTO

900 GB

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G										
QI										
A										
FK										

È quasi troppo facile innamorarsi di un gioco come *Wario Land*, vuoi perché è a tutti gli effetti *Super Mario Land 3*, vuoi perché è bello come pochi altri giochi, ma è almeno altrettanto semplice maledire i playtester giapponesi. *Wario Land* rimane un gioco splendido, ma facile. Troppo facile. Il sottoscritto, forse anche perché forgiato e temprato a dovere dai *Lost Levels* di *Super Mario All Stars*, è riuscito a finirlo in un pomeriggio di gioco intenso, scovando tutti i livelli segreti. Comunque, per quanto facile, *Wario Land* resta un'esperienza imperdibile per ogni possessore di Game Boy e un must per i fan di Mario: neanche il signor Nintendo avrà pensato a cose così belle il giorno che ha partorito il suo gioiellino portatile.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuti
ore
giorni
settimane
mesi
anni

Versione Game Boy

Ahahahah. Che box cretino. Questo non è un Game Boy. Non può esserlo, con questi sprite enormi, queste tonnellate di suono, queste tre posizioni diverse di backup e questa giocabilità immensa priva di rallentamenti, sfarfallii e scevra dal concetto di noia. Er...no, in realtà è un Game Boy. Visto che fare i fioretti a Pasqua serve a qualcosa?

Giunti alla fine del livello verrete ricompensati con la solita ridda di monete e bonus vari. Wario naturalmente è decisamente avido e più ne riuscirà a raccogliere meglio interpreterà il suo perfido ruolo. Dove sono finiti i bei tempi delle stelline?

Altro livello altro regalo. Prima di lanciarsi nelle sue avventure a piattaforme, Wario dovrà scegliere il suo tragitto, partendo da qui.

Come nella migliore tradizione dei giochi alla *Mario*, per muoversi da un livello all'altro si usa una mappa che mostra le varie locazioni.

il gioco è impregnato di questo spirito malsano, un po' da camionista, e quindi assolutamente adatto alla redazione di K in toto: il (perenne) ghigno perfido di Wario, la trama (Wario non deve salvare nessuno: è in missione solo per proprio tornaconto, in cerca di un tesoro sperduto).

Una volta usciti da un livello vi troverete di fronte a un bivio e potrete scegliere tra due bonus stage diversi: il primo si basa esclusivamente sulla pinguedine dei vostri glutei e consiste nel tirare una tra le due corde collegate ad altrettanti secchi: potete essere graziati da una pioggia di monete o da una bella sleppa di peso da sedici quintali (hum, mi viene in mente uno dei giochi a premi di Non è la Rai...).

> ***Il livello di difficoltà è appena sotto lo standard per i giochi di questo tipo, quindi qualcuno rischia di completare il gioco un po' troppo in fretta***

Nel secondo vi cimentate in una serie di tiri al bersaglio, cercando (a pagamento, come al luna park) di bombardare i nemici che vi passano davanti, beccandoli preferibilmente nei denti. Molto dolce e teneroso.

Wario Land presenta un'ampio spettro di situazioni, nel più tipico stile della serie. Bisogna ancora una volta togliersi il cappello davanti ai vecchi adagi ("Da Mario il divertimento è vario", Confucio) e poi sia Mario, Wario o Filippo, la Nintendo sa quello che fa. È vero, *Wario Land* è un po' troppo facile, ma se è vero che ogni bel gioco dura poco, allora i giapponesi sono dei saggi.

Tiziano Toniutti

BBK 02/58105803

PERCHÉ 14.400

Continua la promozione pro abbonati e aspiranti abbonati per il modem/FAX 14400 baud a lit 320.000, IVA e spese di spedizione esclusi. Quali sono i vantaggi di possedere un modem veloce? Per farvi un esempio pratico, se doveste scaricare un file compresso (.ZIP, .LHA, .LZH, .ARJ, ecc.) con un modem 2400 riuscireste a trasferire circa 230 caratteri al secondo, mentre con un 14400 circa 1600 caratteri al secondo. In pratica potreste prelevare 1Mb di dati in circa 10 minuti, contro i 65/70 di un 2400. Un vantaggio considerevole, soprattutto se chiamate da fuori rete urbana milanese. Inoltre, con la funzione FAX potete inviare e ricevere FAX direttamente con il vostro PC o Amiga.

Se considerate che il prezzo medio sul mercato di un simile dispositivo è di circa 380.000 lire più IVA, vi accorgerete che l'abbonamento a BBK diviene gratuito, e in più ci scappano 5 numeri di K gratis in edicola e le caramelle alla fragola e banana.

Per ordini e informazioni contattare:
Oracle Trading Company s.n.c.
Via Alessandria, 4 - Milano
Tel. 02/58111966 - FAX 02/29510751

COME CI SI ABBONA

Si ritaglia o fotocopia il tagliandino in fondo alla pagina, lo si compila possibilmente in stampatello, indicando l'alias (pseudonimo) solo se si intende utilizzarne uno. Allegate assegno bancario, vaglia postale o attestazione di pagamento sul Conto Corrente Postale n. 26190207, indicando come causale "abbonamento annuale a BBK" e spedite tutto in busta chiusa a:
BBK Studio Vit
Via Aosta, 2
20155 - MILANO
Potreste accelerare i tempi di validazione inviando un FAX con l'attestazione di pagamento al numero 02/33104726

OK, qualcuno ha risposto all'appello: qualche commento, qualche critica e anche qualche complimento (grazie!). Comunque crediamo che ci sia spazio per un dialogo un po' più ampio fra i lettori e la redazione, perciò datevi da fare! Siamo ansiosi di conoscere le vostre opinioni.

Oltre a fornire i demo e agli update per i vari giochi, BBK è anche un'occasione per realizzare un collegamento fra i lettori e chi scrive per la rivista. A causa dei tempi redazionali, spesso è difficile per i redattori rispondere in maniera esauriente alle numerose telefonate che ricevono tutti i giorni. Gli abbonati dispongono di un canale preferenziale, potendo interpellare la maggior parte dei collaboratori e dei redattori di K tramite la posta elettronica. Volete sapere le ultime novità provenienti dal CES, oppure dall'ECTS? Potreste lasciare un messaggio specificando quali giochi vi interessano di più, la risposta di norma arriva entro un paio di giorni. Ovviamente domande del tipo "Quali sono i giochi presentati all'ECTS?" sono un po' troppo generiche e richiederebbero una risposta di diverse migliaia di caratteri, domande precise e mirate sono più gradite e consentono di dare una risposta in poco tempo, facilitando il lavoro di chi si occupa della BBS. Se siete invece interessati alla soluzione di un particolare problema nel corso di un gioco, potete sempre lasciare un messaggio nell'area TNT, anche qui la risposta dovrebbe giungere nel giro di pochi giorni. Nelle aree riservate agli abbonati sono chiaramente indicati i nominativi e gli alias di tutte le persone della redazione reperibili via posta elettronica. Preferibilmente indirizzate le vostre richieste a Gorman (Andrea Minini) per le novità e le informazioni di carattere generale, Neon (Paolo Paglianti) per i TNT e Dick Reckall (Vincenzo Beretta) per i giochi di guerra, strategia e simulazione.

Come dite? Non sapete come lasciare un messaggio? Semplice, all'interno dell'area di competenza scrivete "e" (sta per E-Mail) e battete Return (o invio). Vi verrà chiesto l'alias della persona a cui volete lasciare il messaggio, l'argomento del messaggio, se è un messaggio privato e se volete utilizzare l'editor a tutto schermo. Dopo aver risposto a queste domande potrete scrivere il messaggio che, una volta terminato, potrà essere inviato battendo due volte Return e poi "s" (per Salva).

Per questo mese è tutto, fatevi sentire! E non dimenticate di dare un'occhiata ai demo di *Settlers* per PC (Blue Byte), *Bump & Run* (Grandslam), *Sierra Soccer* (Sierra), *11th Hour* (Virgin) e altri!

Come collegarsi a BBK

Il vostro programma di telecomunicazioni deve essere settato sui parametri 8-N-1, componete il numero **02-58105803** e seguite poi le istruzioni su schermo.

Intendo sottoscrivere l'abbonamento annuale di lire 50.000 a BBK.
Allego al presente tagliando

❑ *Assegno Bancario* ❑ *Vaglia Postale*

❑ *Versamento su Conto Corrente Postale nº 26190207 intestato a Studio Vit snc*

nome .... *cognome* ....

indirizzo ....

.... *tel.* ....

cap .... *città* ....

CAMPIONI!

SERIE A saluta
i Campioni di Lega
e li invita a partecipare
alla Fantacoppa dei Campioni 1994/95

Per informazioni: F.F.C. tel. 02-313166 fax 02-33104726

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

AMIGA, PC, CDROM

FAX 051-344.906 o 345.100

COMMODORE AMIGA

L. 55.000 L. 65.000 L. 56.000 L. 59.900

L. 49.000 L. 59.000 L. 49.900 L. 59.000

L. 68.000 L. 49.000 L. 39.000 L. 49.000

PC - MS DOS

L. 83.000 L. 59.000 L. 99.900 L. 89.000

L. 65.000 L. 79.000 L. 99.000 L. 82.000

L. 59.000 L. 49.000 L. 75.000 L. 59.000

OFFERTA
AMIGA CD32 + 4 GIOCHI
LIT. 599.000

NOVITA'
DRAGON'S LAIR per PC CDROM L. 89.900

OFFERTA
AMIGA 1200 KIT DYNAMITE
LIT. 699.000

TITOLI PER AMIGA CD 32

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Pinball F.	69.000	Pirates	63.000
D-Generation	49.000	Pinocchio	43.000
Zool	59.000	Seek & Destroy	49.000
Morph	69.000	Danger.Street	29.000
Overkill/Lunar	49.000	Big 100 part.3	59.000
Deepcore	59.000	Super Putty	49.000
Sensible soccer	49.000	Int.Karate	49.000
Nigel Mansell	69.000	American Foot.	59.000
Alfred chicken	49.000	Faldo's Golf	69.000
Liberation	59.000	Lotus Trilogy	59.000
Mean Arena	59.000	Dispos.Hero	59.000
Castles 2	59.000	Alien Breed	59.000
Sleepwalker	65.000	Project X	59.000
Labirint Time	69.000	Qwak	59.000
Fire Force	59.000	F 117 Stealth	59.000
Shaolin	49.000	Beavers	59.000
Jambala	49.000	Total Carnage	59.000

HARDWARE COMMODORE AMIGA

Prodotto	Prezzo
MOUSE PER AMIGA	29.000
DRIVE EXT. PASSANTE	155.000
SELETTORE KICKSTART 1.3	69.000
SELETTORE KICKSTART 2.0	89.000
SELETTORE KICK 1.3 per A600	59.000
VIDEON 4.1	399.000
DAC 18	199.000
MICROGEN	299.000
MICROGEN PLUS SVHS	629.000
MAXI GEN	1.479.000
SYNTETIC SOUND	389.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI	27.000

DISPONIBILE INOLTRE UNA GAMMA COMPLETA DI ACCESSORI PER PERSONAL COMPUTER
STAMPANTI A GETTO DI INCHIOSTRO NEC, HP, A PARTIRE DA LIT. 478.000
MODEM FAX 2400-14400 interni ed esterni DA LIT. 178.000
STAMPANTI LASER HP DA LIT. 1.599.000
SOFTWARE PROFESSIONALE MICROSOFT, BORLAND, LOTUS, SCO
SCHEDE SONORE SOUNBLASTER 8 BIT DA LIT.149.000
SCHEDE SONORE SOUNDBLASTER 16BIT DA LIT.269.000
CDROM INTERNI ED ESTERNI DA LIT. 399.000

TELEFONA OGGI STESSO!!!

051 - 343.504

VENDITA PER CORRISPONDENZA
GARANZIA 12 MESI SU TUTTI I PRODOTTI

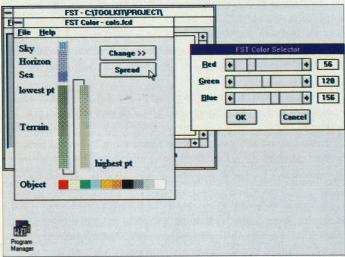
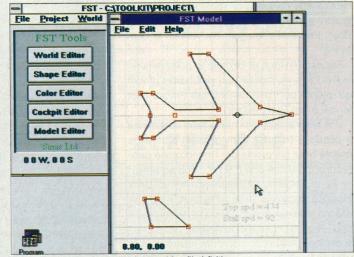
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

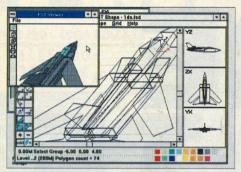
VOLARE FAI DA TE

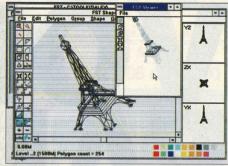
Questa volta ci troviamo a parlare di un prodotto decisamente insolito, una specie di simulatore di volo "fai da te", del quale abbiamo deciso di non pubblicare una vera e propria recensione, in quanto la qualità di questo prodotto dipende in larga misura dalle capacità dell'utente.

Data l'enorme quantità di simulatori di volo, sia civili che militari, presenti sul mercato potrebbe sembrare alquanto strano il continuo desiderio di novità in questo settore per gli appassionati che, ormai, non sono più una ristretta cerchia di nostalgici video-piloti, bensì un vero e proprio esercito (anzi, un'"aeronautica"...!) di fedeli.

Eppure, specialmente parlando con i piloti "veri", qualche caratteristica particolare "inedita" viene sempre indicata come mancante in tutta l'enorme produzione sino ad ora uscita.

Tempo fa, ad esempio, anche il sottoscritto aveva espresso il personalissimo desiderio di poter volare in un programma dedicato alle migliori pattuglie acrobatiche (Frecce Tricolori, Red Arrows, Patrouille de France, Blue Angels, etc.) per provare in prima persona quello che solo un professionista del volo acrobatico è in

La selezione dei colori è piuttosto completa: ecco il menù relativo per cielo, terra, acqua ed oggetti vari.

Eccoci sul tavolo da disegno per la definizione del profilo definitivo...

A sinistra, ecco il cruscotto fornito a corredo del JetStream a lavoro quasi completato: come vi sembra?
Al centro, basta importare una digitalizzazione del proprio cruscotto preferito (a me piace quello della Mini-Minor!) per poi abbellirlo e renderlo "funzionante" con gli strumenti e gli indicatori preferiti!
A lato, da notare la completezza delle impostazioni definibili per il velivolo in fase di progetto.

Sebbene non facilissimo da riprodurre, anche il mitico Tornado può essere correttamente "progettato" con Flight Sim Tool-Kit.

E che ne dite di un bel volo con il celebre bombardiere B-2 "Stealth"?

E per un più civile volo su Parigi poteva mancare il monumento simbolo della capitale Francese?

grado di fare. In attesa della completa realizzazione di quanto sopra, nel frattempo è possibile materializzare non solo le mie fantasie ma anche quelle di tutti coloro i quali vorrebbero provare proprio "quel" velivolo in una particolare area di volo, eventualmente "arredata" con l'assortimento preferito di aeroporti, costruzioni e/o mezzi nemici.

Grazie a *Flight Sim ToolKit*, è finalmente possibile realizzare il proprio aereo preferito e farlo volare in un mondo virtuale completamente personalizzabile per orografia e contenuti. Il programma gira esclusivamente sotto Windows 3.x ed alla partenza presenta un menù generale composto dai cinque Editor principali del programma: World, Shape, Color, Cockpit e Model per, rispettivamente, il disegno del Mondo, dei Velivoli e dei Mezzi, dei Colori, degli Abitacoli, e delle Prestazioni del simulatore di volo da creare.

Flight Sim ToolKit si propone, infatti, di essere una raccolta di programmi per la creazione completa di un prodotto di simulazione aronautica che consenta di sperimentare le sensazioni equivalenti (ma solamente nelle intenzioni...) al reale pilotaggio del velivolo in questione.

Per dare un'idea di ciò che si può ottenere, in *F.S.T.K.* sono incluse due simulazioni di volo già pronte per l'uso denominate Private Pilot (civile) e Top Gun (militare).

Una volta acquisita la necessaria confidenza è possibile (nonché consigliabile) partire da questa base già pronta per l'introduzione delle proprie modifiche con *F.S.T.K.*, sino ad arrivare ad un prodotto completamente nuovo. Dalla modifica del profilo, delle dimensioni e caratteristiche delle costruzioni, ai colori del mondo e degli "oggetti" è tutto modificabile così come i velivoli e i relativi percorsi nel nostro mondo virtuale.

I più esperti potranno anche cimentarsi nella creazione "da zero" di un mondo completamente nuovo e, per gli scenari militari, è anche possibile specificare i caccia coinvolti, le rotte e gli armamenti, tanto per i velivoli amici quanto per quelli nemici.

Per la creazione di buona parte del lavoro, comunque, i due principali editor saranno lo Shape ed il World. Il primo definisce i profili di aerei, piste, costruzioni, ponti, strade, fiumi, o di qualunque altro oggetto volete che appaia nello scenario, oppure permette modifiche di quanto già presente. Il secondo crea il terreno dove posizionare gli "oggetti" e fornirgli le caratteristiche appropriate; ad esempio va specificato su quali piste può atterrare sopra.

Il controllo sul mondo virtuale arriva anche a definire come "bersagli" alcuni oggetti e a impostarne il comportamento; gli hangar (le aviorimesse...) ad esempio, possono generare aerei nemici se ci si avvicina troppo. Gli altri editor consentono di "godersi" maggiormente l'esperienza di volo come il Cockpit Editor col quale si può importare un abitacolo come file grafico in formato PCX sul quale poi definire indicatori, spie e strumenti per rendere "animato" il cruscotto (Head-Up Display incluso!).

Grazie al formato di Paintbrush supportato è virtualmente possibile realizzare qualsiasi abitacolo acquisito da uno scanner oppure creato interamente a mano (non scherzate...) con tutti i più diffusi programmi di elaborazione grafica. Ma, siccome anche nella realtà non si può creare un aereo semplicemente piazzando due ali ad un motore ed inserendo quattro strumenti, senza incorrere in problemi di stabilità e di controllo, prima del progetto di un velivolo è indispensabile imparare i fondamenti dell'aerodinamica per sapere come pilotare le differenti tipologie di aereo e, in definitiva, sapere cosa modificare per ottenere ciò che si vuole.

La funzione del cosiddetto "Modello Aerodinamico", infatti, è quella di registrare la dimensione e il profilo di tutte le principali superfici di volo (ali, piani di coda, timone direzionale, etc.) ed il numero, la posizione ed il tipo dei motori

TEORIA & PRATICA

L'idea alla base di questo titolo è quanto di più originale si sia potuto realizzare dopo l'enorme quantità di simulazioni di volo uscite, secondo la filosofia del "Se non trovate la vostra preferita, fatela da voi!".

Anche per il *Flight Simulator Sublogic* l'arrivo dell'editor di scenari e aerei aveva fatto "gasare" parecchio gli esperti del settore prima che, però, ci si rendesse davvero conto che la realizzazione di una simulazione di volo completa è un lavoraccio da certosino.

Quanto sopra per chiarire che, a breve termine, l'acquisto di *F.S.T.K.* significa semplicemente entrare in possesso di due simulazioni (una civile ed una militare) già pronte per l'uso: nient'altro.

A lunghissimo termine, invece, solo i più abili potranno trasformare le enormi potenzialità del prodotto (davvero paurose!) in una realizzazione completa che può girare in completa autonomia senza *F.S.T.K.*, senza Windows e, soprattutto, senza pagare royalties alla Domark.

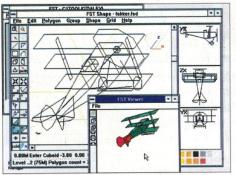
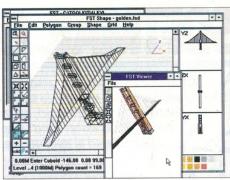
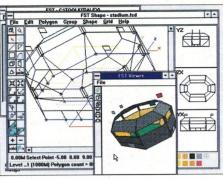
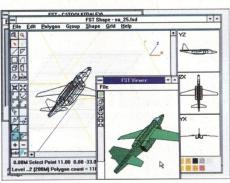
A tale proposito, interpellato sull'argomento, un autore degli scenari italiani di *F.S.4* ha concordato sulla necessità, per un uso proficuo del prodotto di implementare delle possibilità "batch" (tipo *Scenery Enhancement Editor 4* per Flight Simulator) con le quali si possano creare dei files di definizione di mondi, oggetti, velivoli, per un impiego decisamente più pratico nel caso di realizzazione di scenari "veri" molto vasti (tipo l'Italia intera, appunto).

Se la passione è molto forte e lo scenario non molto ampio, invece, in maniera interattiva e "guidata", *Flight Sim ToolKit* permette delle notevoli realizzazioni che, nei casi migliori, possono essere spedite alla Domark che mette in palio anche un vero brevetto di volo per conseguire la licenza di pilota privato.

Peccato, però, che il concorso sia riservato solamente ai residenti nel Regno Unito: chissà mai che anche in Italia si possa fare qualcosa del genere...

scelti. Una gran quantità di dati, come inerzia, resistenza, e controlli di volo, forniscono alla simulazione tutti i parametri necessari per creare un sofisticato modello aerodinamico di forze e reazioni. Tale modello viene calcolato secondo le leggi della Fisica di Newton per identificare le accelerazioni lineari ed angolari causate dalle diverse forze agenti sul velivolo, e risulta aggiornato in tempo reale una volta per ciascun "fotogramma" disegnato a video.

Il risultato è che in dipendenza della velocità del proprio computer la fluidità di scorrimento potrà risultare più o meno accettabile, in cambio di un'accuratezza del modello di volo ben superiore ai giochini aeronautici impropriamente definiti "simulazioni". Al termine della realizzazione di un intero "progetto" si potrà finalmente ottenere una simulazione di volo completamente indipendente dal programma di creazione. È piuttosto interessante potersi creare il proprio simulatore di volo, specialmente tenendo conto che lo si può fare in modo alquanto semplice sapendo decisamente tutto del proprio aereo ed assolutamente nulla di programmazione: davvero non male.

Alessandro Diano

Gli emuli del Barone Rosso potranno anche involarsi sul Fokker Dreidecker (Triplano in tedesco!) Dr.I, per l'occasione in versione "quasi" mimetica!

E se preferiamo sorvolare il Golden Gate di San Francisco niente paura: basta disegnarne una sola campata per gustarsi tutto il chilometrico ponte!

In una città che si rispetti (Simcity insegna!) non poteva certo mancare lo stadio!

Ecco l'"A-10 dell'Est": il Sukhoi-25 Frogfoot che rappresenta il principale velivolo anticarro dell'aviazione militare (ex) Sovietica.

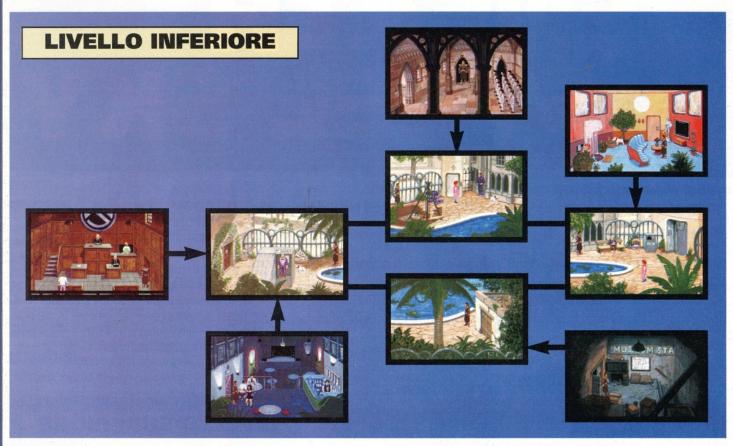
Questo mese Paolo "TnT" Pagliandi ha sconfitto il Linc di *Beneath a Steel Sky*, ha risolto i reali problemi di *DragonSphere* e infine ha preparato un dettagliato resoconto dei suoi viaggi nella perduta e mitica isola di *Pagan*! Ricordatevi che l'Hot Line è in funzione il venerdì sera dalle 18:00 alle 19:00.

BENEATH A STEEL SKY

Anche Harrison Ford avrebbe dei problemi a districarsi per i dedali dello spaventoso sprawl urbano di *Beneath a Steel Sky*, tra assurdi complessi di riciclaggio, megalitiche stazioni di polizia, cattedrali abbandonate e l'etero CyberSpazio! Per vostra fortuna K pubblica la soluzione che permetterà al nostro eroe di scalare verticalmente la città, dai tetri cieli plumbei ai dimenticati sotterranei dove si annida il Linc!

IL COMPLESSO DI RICICLAGGIO

Prendete la sbarra di ferro incastrata nel muro a sinistra e utilizzatela per aprire la porta a destra; uscite e, quando la guardia rientra nell'edificio, aprite la porta ed entrate di nuovo. Scendete le scale e andate a destra. Inserite la scheda di Joey nel rottame in basso al centro e salite sul montacarichi. Appena entra l'addetto alla manutenzione, correte nella stanza a destra, aprite l'armadietto al centro del bancone e prendete la chiave inglese.

LIVELLO INFERIORE

Scambiate quattro chiacchiere con l'addetto alla manutenzione, tornate nella stanza a sinistra e ordinate a Joey di riparare il robot Trasportatore. Aspettate che torni con un barile e, senza perdere tempo, buttatevi nel pozzo del montacarichi. Esaminate la serratura della porta e chiedete a Joey di aprirla elettronicamente: dopo che l'"occhio" ha eliminato Reich, prendete la ID Card dal cadavere e uscite dalla stanza.

IL LIVELLO SUPERIORE

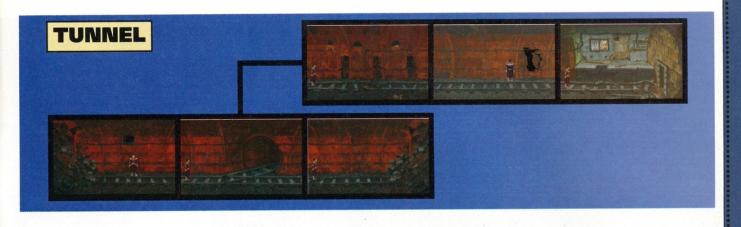
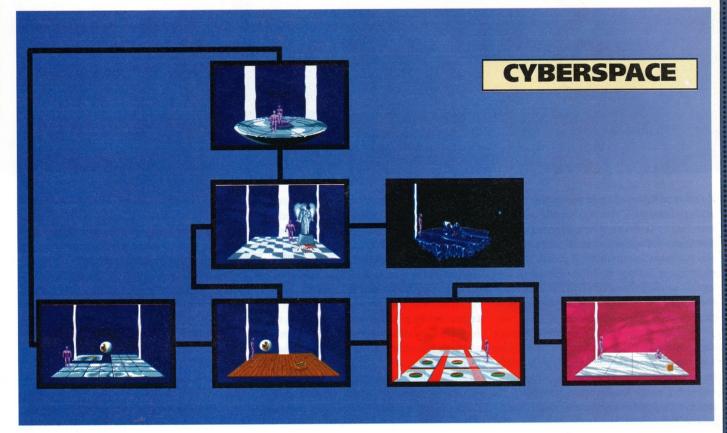
Percorrete tutto il corridoio verso destra, entrate nell'Impianto Industriale e scambiate quattro chiacchiere con Anita. Andate ancora verso destra e infilate la chiave inglese negli ingranaggi per bloccare la catena di montaggio. Riprendetevi la chiave inglese, tornate nella schermata a sinistra e utilizzatela per smontare il robot industriale. Parlando con l'inseparabile Joey, potrete fornirlo di un nuovo componente. Andate a destra, provate a entrare nello stanzino in alto a sinistra, quindi speditecí dentro Joey (potete guardarlo dalla finestrella posta a sinistra). Quando torna, ordinategli di mettere in corto circuito i fusibili all'interno dello stanzino. Una volta eseguita la sua missione, potrete entrare anche voi senza correre il rischio di rimanere fulminati. Aprite la passerella e prendete la pallina di plastico esplosivo nascosta lì sotto. Evitate di prendere il resto degli oggetti, quindi uscite e, dopo il placcaggio del capo operaio, lasciate l'Impianto Industriale.

Andate quindi nella Centrale Energetica (a sinistra in fondo al corridoio sopraelevato), allentate i due salvabottoni sulla destra con la chiave inglese e ordinate a Joey di premere il secondo pulsante mentre voi vi preoccupate del primo. Azionate la leva del macchinario a sinistra, svitate la lampadina e sostituitela con il plastico esplosivo; ora potete tirare di nuovo la leva per aprire la grata e abbassare entrambi gli interruttori, in modo da ridare energia a questo livello.

Uscite, andate a destra per due schermate, esaminate il cavo rosso a destra e chiedete a Joey di tagliarlo per voi. Infine inserite la ID Card nella fessura a fianco dell'ascensore e potrete raggiungere il Livello di Mezzo.

LIVELLO DI MEZZO

Prima di tutto, prendete il cavo rosso che avete tranciato al livello superiore; andate poi a destra, entrate nel complesso residenziale (la porta con lo sfondo verde) e inserite la solita ID Card nello slot della porta a sinistra. Entra-

CYBERSPACE

te per curiosare un po' nella stanza di Reich: prendete la rivista nascosta sotto il cuscino, uscite dal complesso residenziale e andate a destra per due schermate, quindi entrate nell'ufficio in alto.

Parlate con l'impiegato dell'agenzia viaggi e scambiate la rivista appena trovata con un biglietto di classe economica. Uscite, cercate Lamb (il tipo impellicciato dell'Impianto Industriale) e, dopo avergli parlato, regalategli il biglietto per ottenere in cambio un "tour guidato" della sua fabbrica. Tornate quindi all'Impianto Industriale e, dopo che Lamb vi lascia soli, andate a destra. Parlate con Anita e consegnatele la vostra ID Card per farvi downloadare il Jammer. Già che ci siete, parlate una seconda volta con Anita per scoprire qualcosa sulla Schriebmann Port. Uscite dalla fabbrica, scendete al livello inferiore e andate in fondo a sinistra, fino allo studio medico-chirurgico. Esaminate il proiettore del tavolo, quindi chiedete a Joey di convincere l'ologramma ad aprire la porta (se non ci riesce, ditegli di provare con un'altra tecnica!). Entrate nel laboratorio e chiedete al dottore di innestarvi la Schriebmann Port nel cranio (dovrete contrattare fino all'ultimo organo!). Dopo l'"operazione", parlando di nuovo al dottore, scoprirete che un suo amico può ottenere una "polizza vita" molto interessante.

Uscite, riattraversate tutto il passaggio verso destra e entrate nell'ufficio assicurativo (a destra dell'agenzia turistica). Chiedete all'impiegato l'assicurazione speciale e rivelate di essere stati mandati dal dottore. Appena l'impiegato esce di scena per telefonare, ordinate a Joey di tagliare l'ancora dalla statua, in modo da poterla raccogliere. Tornate al Livello Superiore, rientrate nel Complesso di Riciclaggio, salite le scale e superate la porta in alto a destra. Unite l'ancora al cavo rosso e lanciate questo grappino-fai-da-te verso il simbolo sulla parete opposta.

GIÙ NEL CYBERSPAZIO

Andate nella stanza a destra, inserite la ID Card nella fessura a sinistra ed entrate nell'interfaccia virtuale. Prendete la sfera, andate a destra, aprite (con la "maniglia" dell'inventario) la borsetta e raccogliete la lente di ingrandimento e la scatola regalo. Utilizzate il programma di decompressione per estrarre i dati dal documento compresso, quindi andate ancora verso destra. Utilizzate le due metà della password per attraversare la stanza (dovete andare per tentativi, inserendo e raccogliendo le due parti della password),

BASE DI LINK

quindi uscite verso l'alto e prendete il busto e il libro. Decriptate i tre documenti e scollegatevi. Una volta tornati alla realtà, inserite la ID Card nella fessura del terminale Linc sulla destra e attivate il programma Phoenix, in modo da ottenere accesso illimitato e modificare i dati di Lamb; leggete inoltre i tre documenti trovati nel cyberspazio per scoprire qualche "novità" sulle vostre origini.

Uscite passando per l'ascensore a destra e raggiungete Lamb, che dovrebbe passeggiare sconsolato davanti al suo Impianto Industriale. Interrogatelo sui suoi problemi in modo da ottenere il permesso di entrare in casa sua (se quando gli parlate non succede nulla, aspettate che entri nella sua fabbrica e che, poi, uscendo, tenti di entrare nell'ascensore). Tornate nel quartiere residenziale del Livello di Mezzo ed entrate nell'appartamento di Lamb: sfamate il gatto attivando il distributore a destra e prendete la videocassetta appoggiata sulla mensola.

IL LIVELLO TERRENO

Uscite dalla zona residenziale e utilizzate l'ascensore a sinistra per raggiungere il Livello Terreno, patria dei ricconi della città. Andate a sinistra e parlate con il buttafuori del Club sotterraneo. Cercate la vedova Pierdman e, dopo le presentazioni, chiedetele di raccomandarvi al Club sotterraneo: aspettate che salga con l'ascensore privato in fondo a destra, quindi citofonatele per salire. Scambiate quattro chiacchiere con la Pierdman, infine chiedetele di nuovo di sponsorizzarvi al Club. Appena si attacca al telefono, inserite la videocassetta nel registratore a destra, in modo da distrarre il cagnolino e poter prendere il cibo per cani indisturbati. Scendete di nuovo in strada, tornate all'ascensore pubblico e piazzate il cibo per cani sull'asse di legno. Appena arriva il cagnolino della Pierdman, tirate la corda e godetevi lo spettacolo.

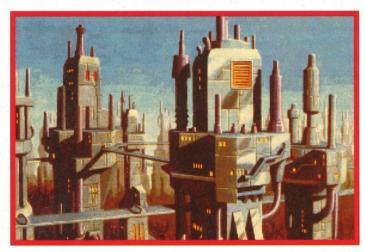
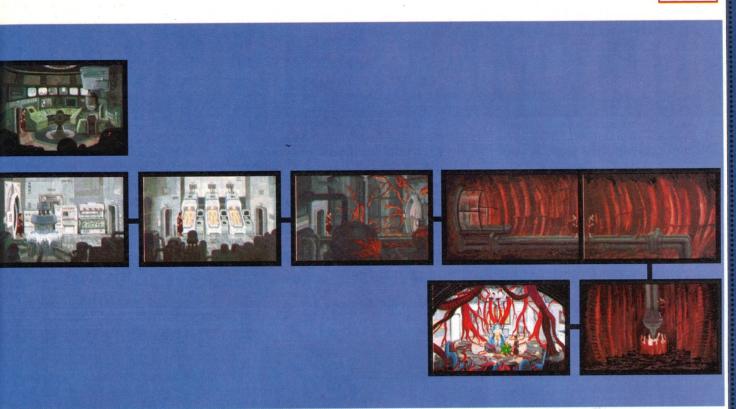
Entrate nella Cattedrale e superate la porta al centro. Aprite gli armadietti finché non trovate, purtroppo, il corpo di Anita: esaminate il cadavere e risalite fino all'Impianto Industriale. Attraversate completamente la fabbrica fino all'entrata del reattore nucleare, aprite l'armadietto centrale e indossate la tuta protettiva. Andate a destra, utilizzate il terminale Linc per aprire la porta del reattore, quindi entrate dentro: sul pavimento, a destra del nucleo, troverete la ID Card della povera Anita. Uscite dal reattore, chiudete la porta e rimettetevi i vostri cari, vecchi vestiti.

Tornate alla Stazione di Polizia ed entrate nell'ascensore. Ora dovrete ritornare nel Cyberspazio utilizzando la ID Card di Anita: noterete che avete a disposizione una nuova serie di programmi. Accecate il primo occhione, andate a destra, accecate anche il secondo occhio, andate immediatamente in alto per due locazioni e poi a destra: se siete stati abbastanza veloci, il primo occhio sarà ancora accecato e potrete prendere il diapason senza correre troppi rischi. Andate a sinistra e utilizzate la videocamera sul pozzo: potrete vedere un messaggio di Anita.

Scollegatevi dal Cyberspazio e tornate al Parco del Livello Terreno.

IL CLUB UNDERGROUND

Andate a destra e parlate con il giardiniere; discorso un po' sospetto, non vi pare? Scambiando quattro chiacchiere con il ragazzo che sta giocando con la console scoprirete che i fiori dovrebbero essere gialli e non blu, quindi parlate due o tre volte di seguito con il giardiniere finché non ammette di essere Eduardo, il contatto di Anita. Spostatevi per due schermate verso sinistra e superate la porta che si è appe-

na aperta: dovrete difendere Hobbins dall'accusa di cospirazione.

Finito il processo, entrate nel Club sotterraneo: movimentate un po' l'atmosfera avvicinandovi al juke box e selezionando la prima canzone. Appena il tipo si alza dal tavolo per spegnere il juke box, trafugate il suo bicchiere. Tornate su di un livello, andate dal "chirurgo" e consegnategli il bicchiere: grazie a una dolorosa macchina, ora avrete le stesse impronte digitali del gestore del locale. Scendete di un livello, andate a destra e poi a sinistra in basso (passando sotto il laghetto). Utilizzate una delle vostre ID Card per forzare la serratura della porta di legno, entrate e prendete le tenaglie. Tornate al Club sotterraneo e appoggiate la mano sulla piastra di identificazione posta a lato della porta in fondo a destra.

Aprite con la solita sbarra la cassa di legno e appoggiate il coperchio sulla scatola più piccola a destra. Saliteci sopra, quindi forzate la grata con la sbarra per creare un piccolo buco: utilizzate le tenaglie su questo foro per tagliare via la grata ed entrate nell'apertura appena creata.

LA METROPOLITANA ABBANDONATA

Vi ritroverete in un tunnel della metropolitana: andate a destra, quindi scegliete il sentiero diagonale e continuate a destra. Inserite la lampadina nella presa apposita in basso (non passate vicino allo squarcio nel muro!) e proseguite per tre schermate verso destra (nell'ultima dovrete correre per evitare che una frana vi seppellisca).

Utilizzate l'immancabile sbarra sullo stucco, per due volte, in modo da far cadere un mattone che dovrete raccogliere subito. Piantate la sbarra nel rigonfiamento della "vena" (quello proprio sotto ai mattoni, per intenderci) e martellatela più volte con il mattone: appena arriva il droide medico, infilatevi di corsa nella porta.

Siete appena entrati nel "cuore" tecnologico del Linc: superate la porta centrale, utilizzate il terminale a destra per diminuire la temperatura e salite velocemente sul diaframma (mentre è ristretto) per tirare la leva in alto.

Tornate nel corridoio, proseguite verso destra e superate la porta: ora potrete riportare di nuovo in vita Joey, inserendo la sua scheda nello slot del droide medico; scambiate quattro chiacchiere con il vostro vecchio amico, quindi tornate nel corridoio iniziale e date un'occhiata attraverso la griglia. Chiedete a Joey di fare un piccolo sopralluogo in quella stanza, aspettate che torni e ordinategli di aprire il deposito del liquido nutritivo degli androidi. Quando Joey torna, andate a destra e poi attraversate la porta in alto a sinistra: l'androide di guardia finirà "cotto" dentro la griglia e voi potrete curiosare liberamente. Continuate verso destra per due locazioni, quindi aprite la porta di accesso con il terminale Linc. Andate a sinistra e, dopo il sacrificio del vostro povero droide, recuperate la scheda madre e prendete la ID Card rossa dal cadavere del vostro arcinemico. Ritornate nella stanza a destra ed entrate nel Cyberspazio utilizzando la ID Card appena trovata: tornate nella "stanza virtuale" dove vi sbarrava la strada il crociato (destra, accecate l'occhio e poi in alto) che dovete eliminare con l'"Ira Divina" e scollegatevi. Utilizzate ora la ID Card di Anita, tornate nella stanza del fucrociato e andate verso destra. Utilizzate il diapason per eliminare i cristalli e prendete l'Helix.

IL CUORE DEL LINC

Scollegatevi, uscite dalla stanza e superate il portellone in basso a destra: utilizzando la ID Card di Anita sulla console al centro, inserirete il virus e manderete in crash il sistema! Prendete le molle appese vicino alla porta di destra, utilizzatele per prendere un campione di tessuto dalla vasca idroponica e, senza perdere tempo, riutilizzatele nel serbatoio criogenico a sinistra per congelare il tessuto appena raccolto. Andate ora verso destra: aprite l'armadietto corrispondente al droide centrale, inserite la scheda di Joey nella fessura, quindi collegatevi al terminale per downloadare i dati dalla scheda e avviare il droide. Scambiate quattro chiacchiere con la nuova impersonificazione del vostro fedele amico, quindi proseguite verso destra e chiedete a Ken (il nuovo nome di Joey, NdR) di mettere la mano su uno dei sensori. Proseguite verso destra per due schermate (non preoccupatevi se l'androide rimane bloccato), legate il cavo rosso al supporto del condotto e scendete da destra (non con il cavo). Una volta arrivati in fondo, lanciate le molle con il tessuto congelato nell'orifizio sullo sfondo, quindi aggrappatevi alla corda per raggiungere l'apertura a destra. Al termine del dialogo con vostro padre, non vi resta che ordinare a Ken di sedersi ai comandi del Linc. Be Vigilant!

ULTIMA 8 - PAGAN

L'ultimo capitolo della saga di Lord British sta dando del filo da torcere a molti Avatar: alcuni sono dispersi nel Pit of Dead, altri non sanno dove trovare l'Heart of Earth, mentre qualcuno non riesce a parlare con Lithos. Paolo Paglianti, l'Avatar Redazionale, ha finito a tempo di record il capolavoro della Origin e altrettanto rapidamente ha preparato la soluzione, che Kappa presenta in divisa due parti. Prima di iniziare, vorremmo ringraziare Enrico Ruggeri di Perugia e Andrea Rizzoli di Roma.

UN PRIMO GIRO PER TENEBRAE E DINTORNI

Scambiate quattro chiacchiere con Devon, arrotolate e prendete il Bedroll (vi serve per recuperare alla svelta Hit Point), poi andate verso ovest per assistere all'esecuzione di Toran.

Entrate quindi in città passando per l'accesso a nord; Tenebrae è divisa in tre parti: voi arriverete al Palazzo di Mordea, che occupa la parte centrale della metropoli, mentre la città "ricca" occupa la zona a est e quella povera si trova verso ovest.

Prima di tutto, dovrete equipaggiarvi per affrontare i vostri avversari che vi aspettano fuori dalle mura cittadine: entrate nella guardiola a ovest, salite al secondo piano e prendete i due Scroll magici. Uscite, attraversate il Palazzo (senza disturbare Lady Mordea), quindi arrampicatevi, saltando da fermi, sul ponticello che collega le due guardiole più a nord. Nella casetta a ovest troverete un paio di pozioni (quelle che aumentano gli HP sono le gialle e le rosse) e, al primo piano, qualche moneta e un utilissimo ring-key, che vi permetterà di raggruppare tutte le chiavi che troverete. Andate poi al primo piano della guardiola a est, utilizzate i due Scroll presi prima (stando lontani dal forziere) e prendete la Long Sword, e le due parti di armatura. Ora siete, almeno in parte, corazzati!

Iniziamo a cercare un modo per tornare all'amata Britannia: seguendo i consigli concordi di Devon, l'oste e l'Executioner, dovrete raggiungere Bentic, lo Studioso che, tra l'altro, ha "firmato" il manuale della confezione originale. Uscite dalla guardiola e attraversate il cancello verso est, che, come abbiamo detto prima, porta nella zona ricca di Tenebrae, proprio nei pressi della Libreria: entrate e parlate con Bentic (a volte lo trovate al secondo piano). Scoprirete che dovrete raggiungere Mythran, il Mago che abita nel Plateau.

Tornate nella "zona" del Palazzo e uscite verso nord. Seguite il sentiero di terra battuta verso nord: arriverete in una piccola caverna; seguendo la galleria, arriverete a un laghetto che dovrete superare con una serie di salti fino alla sponda ovest. Scalate la collinetta, andate verso sud e attraversate il cancelletto con l'arco voltaico. Ora inizierete a incontrare qualche Ghoul: potete combatterli o evitarli. Cercate soltanto di non farvi circondare, perché sarebbe la vostra fine. Arrampicatevi di nuovo sul muro a ovest e continuate in questa direzione. Attraversando il ponte arriverete a una casetta diroccata, dove troverete sette leve e un arga-

OGGETTI IMPORTANTI DI PAGAN

RECALL ITEM: permette di raggiungere i teletrasportatori attivati in precedenza. Vi viene consegnato da Mythran la prima volta che gli parlate.
SCROLL OF SECRET PORTAL: identifica e apre qualsiasi porta magica; lo vende Mythran per 50 monete.
KEY OF CARETAKER: permette di creare gli incantesimi dei Necromancer; vi viene affidata da Vividos quando recuperate il Ritual Dagger dalla stanza privata di Mordea.
KEY OF SCION: permette di interrare Lothian e contemporaneamente di superare le diverse porte del Dungeon di Collegamento. Vi viene consegnata da Vividos quando tornate dalla Hall of Mountain King.
HEART OF EARTH: è uno dei cinque oggetti di Potere degli Elementali: si trova in Stone Cove, nella caverna a est della Hall of Mountain King, seppellita nella tomba del Conventicle of Dead.
OBELISK PIT: l'oggetto di Potere dell'Etereo: lo trovate nel Tempio degli Ancient Ones, protetto a vista nientemeno che da Khumash-Gor.

no: azionando le leve, scoprirete che ogni leva fa girare l'argano solo in una delle due posizioni possibili. Dovrete posizionarle tutte in questa posizione (in pratica, le tre a sinistra dell'argano verso destra, le altre tre verso sinistra) Dopo il terremoto, azionate la leva centrale, posizionata davanti all'argano, riattraversate il ponticello e scoprirete che il primo argano funziona. Tirate la leva e andate verso sud, superate le due colonne e scendete dalla collinetta. Ora non vi rimane che seguire la galleria verso sud per uscire dalla caverna

MYTHRAN

Andate verso sud (evitate i funghi rossi!), ed entrate nella prima e unica abitazione che incontrate; la prima volta che visiterete Mythran dovrete superare la sua trappola, passando attraverso quattro cancelli elettrificati. Date un'occhiata in giro (in una delle stanzette del primo piano troverete la prima arma magica, il Korghin's Fang +1 AC, e 15 monete), quindi parlate con il mitico Mythran, che potrà consigliarvi una strada per lasciare Pagan: prima di lasciare questa desolata isola, dovrete imparare a controllare i poteri dei quattro elementi. Al termine del colloquio, vi consegnerà l'importantissimo Recall Item, che vi permette di viaggiare da un posto all'altro istantaneamente. Già che ci siete comprate lo Scroll di Secret Portal (50 monete). Prima di andarvene, salite al secondo piano della casa e passate vicino al quadrato di pietra grigia che si trova sul balconcino a sud per attivare il teletrasportatore. Uscite, attraversate nuovamente il dungeon a nord e tornate a Tenebrae.

L'INCONTRO CON I NECROMANCER

Prima di tutto, salite sul tetto del Palazzo (le scale sono nelle cucine) e attivate il teletrasportatore di Central Tenebrae. Scendete e uscite dal Palazzo, attraversate la zona est della città e uscite. Seguendo la strada in terra battuta verso nord-ovest, arriverete alla zona del Cimitero. Andate verso est ed entrate nel Tempio dei Necromancer, la prima Scuola di Magia. Parlando con Vividos, scoprirete che è sparito il Ritual Dagger: indovinate un po' chi dovrà trovarlo?
Tornate nel Palazzo, aspettate (dormendo, se necessario) che Mordea si svegli e vada a pranzo ed entrate nel vestibolo della sua camera: sotto il cuscino troverete la chiave che apre la Stanza Reale. Tuttavia, scoprirete, con notevole disappunto, che del Ritual Dagger non c'è traccia nella stanza vera e propria. Parlate con la cameriera che serve Mordea, Aramina e fissate un appuntamento nel Periodo Bloodwatch in casa sua. Dormite fino a quel periodo (controllate l'ora con uno degli orologi a pendolo), quindi andate nella città ricca (parte a est). La casa di Aramina si trova nella parte sud-ovest di questa zona (è costruita in legno e a fianco della porta ci sono un camino di mattoni rossi e un abbeveratoio pieno d'acqua): parlate con la cameriera, convincendola delle vostre buone intenzioni per ottenere la chiave dello "sgabuzzino" di Mordea. Tornate nel Palazzo, aspettate che Mordea vada di nuovo a pranzo ed entrate nella sua stanza. Aprite la porta dello sgabuzzino e, dentro il forziere, troverete il Ritual Dagger.
Raggiungete il Necromancer Vividos: scoprirete di essere arrivati giusto in tempo! Dopo aver assistito al Rituale sarete sottoposti a un piccolo test: dovrete trovare due Reagenti magici, Executioner's Hood e Wooden Stick.
Uscite dal Cimitero e seguite il muro di cinta verso est fino a un piccolo sentiero/spiazzo di terra battuta. Andando a sud, troverete una depressione del terreno (normalmente piena di Changeling) con al centro gli Executioner's Hood. Rientrate in città (non preoccupatevi se le guardie vi fermano: scoprirete purtroppo che Bentic è stato giustiziato e Devon imprigionato nelle segrete del Palazzo) e raggiungete la zona

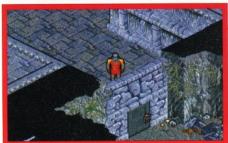
povera (a ovest) di Tenebrae, passando, però, dal cancello a nord. Seguite la strada pavimentata fino a che, sulla vostra destra, non troverete un piccolo sentiero di terra battuta, che porta a una casa infestata da un fantasma.
A fianco della casa troverete un sacco di Wooden Stick. Ora potete tornare da Vividos per ricevere la Key of CareTaker.

LE UPPER CATACOMBS

Preparate gli incantesimi Open Ground e Death Speak, quindi uscite dal Tempio e andate verso nord-est: troverete una cancellata (quando l'attraversate appaiono Ghost e Ghoul, quindi state attenti). Entrate nel santuario, avvicinatevi alla parete rocciosa al centro dei due muretti e lanciate l'Open Ground. Arriverete nelle gigantesche Upper Catacombs: superate la doppia porta, andate verso nord-ovest, azionate la seconda leva e superate i cancelli. Ora potete prendere diverse strade per arrivare all'entrata della Sala dei Necromancer: in ogni caso vi consiglio di esaminare accuratamente tutti i cadaveri e gli scheletri che trovate, perché molti nascondono armi, armature, pozioni e Scroll - non prendete le monete e gemme, non servono a molto e vi appesantiscono.
La strada più corta è probabilmente questa: andando verso nord-est, arriverete a un cancellata quadrata con la placca "Danger- do not enter" (non entrate, è pericoloso davvero!).
Da qui proseguite verso nord: arriverete a una colonna circondata da quattro scheletri e le targhe "North" e "West". Continuate verso nord (fate attenzione ai "punti" gialli sul pavimento, che indicano una zona pericolante o un'esplosione imminente). Seguite il corridoio che curva verso est (passerete davanti al corpo di "John of Garland"). Andate verso est, girate verso sud (passando davanti alla costruzione con la placca "Towards Fate do you Travel" - ricordatevi la sua posizione, perché vi servirà più avanti!) quindi girate verso sud, seguite il corridoio verso nord (passando davanti al corpo di Schoenrock) e girate verso est: seguite il corridoio e girate nel secondo corridoio verso nord. Arriverete ad una piccola casetta chiusa, senza targhe, con una ragnatela sulla porta e un Ghoul che si rialza all'interno. Entrando, cadrete in una voragine...

I NECROMANCER

Riempitevi lo zaino con i Reagenti che troverete nei barili vicino a voi; andate poi verso nord, girate verso ovest (passerete vicino ad una costruzione diroccata - il forziere contiene solo qualche Reagente e una Mace) quindi proseguite verso sud-ovest e, arrivati nella grande stanza, continuate verso ovest.
Incontrerete il primo Necromancer, che vi insegnerà l'incantesimo Death Mask. Preparate questo incantesimo, quindi tornate indietro fino alla casa diroccata e poi continuate verso est e, al termine della galleria, verso nord. Superate il terrapieno (infatti non troverete più gli spuntoni di roccia che prima vi sbarravano la strada) e seguite il corridoio: appena vedete i Demoni, lanciate il Death Mask (i reagenti corretti sono Wood e Executioner's Hood). Superate i vostri nemici velocemente, quindi andate verso nord-est. Arriverete al secondo Necromancer: avvicinatevi, preparate e lanciate il Death Speak e scoprirete l'incantesimo Rock Flesh. Preparatelo e andate verso nord. Quando i corridoio gira verso ovest, lanciate il Rock Flesh, quindi percorrete la galleria fino in fondo. Non entrate nella prima casetta sulla destra, perché è infestata da un Ghost, ma continuate verso ovest e poi verso sud. Evitate il Kith, quindi, continuando verso sud ed est, arriverete dal terzo Necromancer, che vi insegnerà il Summon Dead e vi trasporterà in un altro punto del test.
Date un'occhiata in giro, quindi superate i cancelletti elettrificati verso est. In teoria, dovreste preparare il Summon Dead e utilizzarlo per eliminare i nemici; in effetti, farete molto prima preparando semplicemente un Death Speak, saltando oltre il baratro e parlando immediatamente con il Necromancer che vi insegnerà il Grant Peace. Potrete saltare anche il sotto-test successivo, visto che potrete evitare i nemici che in teoria dovreste abbattere con questo spell. Andate verso nord e poi verso est, fate il pieno di Reagenti ed entrate nella casetta con il trono. Appena riapparite, andate a sud e poi verso est. Fate attenzione

agli Spitter (i lancia palle di fuoco, per intenderci), quindi superate il fiumiciattolo di lava, arrampicatevi e seguite lo stretto passaggio verso ovest. Alla fine, saltate verso la colonna in mezzo al lago di magma e verrete teletrasportati in un'altra locazione. Correte subito verso sud per evitare il Kith, quindi seguite il corridoio a nord (troverete morti viventi, Spitter e Changeling) per raggiungere il penultimo Necromancer, che vi insegnerà il Withstand Death.

Seguite il nuovo corridoio verso ovest e poi verso nord; arrampicandovi sulla piattaforma rialzata potrete trovare qualche Reagente magico. Andate poi verso est e quindi verso nord. Arriverete davanti a una di quelle trappole che sparano palle di fuoco in linea retta. Lanciate l'incantesimo Withstand Death per poter superare (quasi) indenni anche questa trappola. Attraversate la grande stanza e seguite il corridoio a nord-ovest: arriverete davanti ad una casetta dove vi aspetta l'ultimo Necromancer di questo lungo test. Lanciate il solito Death Speak e scoprirete come lanciare il Create Golem. Uscite dalla casetta e salite le scale a nord, facendo molta attenzione al gruppo di nemici che appaiono quando vi avvicinate.

IL DUNGEON DI COLLEGAMENTO

Ritornerete nelle Upper Catacombs: andate verso sud e, seguendo il corridoio, troverete una porta: arriverete in un sotterraneo che, in pratica, collega tra loro i dungeon degli Elementi di tutta Pagan. Andate verso sud, fate attenzione alla depressione (normalmente è piena di Ghoul) e continuate verso ovest. Superate il laghetto e seguite la galleria. Quando arrivate nella stanza, cercate di costeggiarne i lati, perché al centro il pavimento è fragile e crolla sotto i vostri piedi. Passate sui due ponticelli a sud e continuate per lo stretto passaggio verso d (la porta verso est non potete aprirla, almeno per ora).

Attraversate la stanzetta e continuate verso sud, quindi superate il rigagnolo e seguite il passaggio verso ovest, in modo da aggirare le trappole. Fate attenzione al piccolo canyon dove si aggira un Ghoul, quindi andate verso sud-est, saltate le due file di lance e azionate la leva per aprire il cancello a sud. Attraversate il passaggio ora aperto e superate la porta a sud.

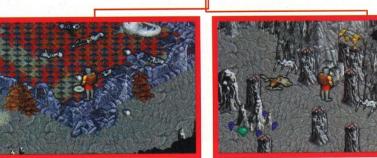
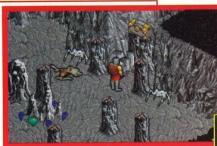
Siete arrivati a Stone Cove: se volete, potete recuperare l'ascia magica Deceiver; poi preparate un Create Golem e lanciate l'incantesimo sulla terra (non sul suolo roccioso), quindi ordinate al Golem di aprirvi la doppia porta a nord.

IL DUNGEON DI LITHOS

Superate le porte aperte dal Golem, vi ritroverete nel Dungeon di Lithos, sicuramente il sotterraneo peggiore di Pagan: troverete pedane, piattaforme mobili, ponti fantasma, campi di forza, Golem di Terra e una valanga di Ghoul; niente male, eh?

Andando verso nord, troverete una colonna contrassegnata dalla Runa di Lithos (le due montagne). Continuate verso nord, saltate il baratro e arriverete ad una casa diroccata. Per entrare, dovrete scalare il muro nell'angolo sud-est: azionate la leva e tornate alla Runa di Lithos vista prima a sud. Andate quindi a ovest, stando molto attenti agli Spitter.

Scoprirete che ora è apparso un ponte, che però ha la brutta abitudine di sparirvi sotto i piedi a intervalli costanti: superatelo temporizzando i vostri movimenti, quindi evitate il Golem di Terra e saltellate da un pedana all'altra, stando sempre attenti alla fase "instabile" di queste piattaforme. Alla fine delle pedane, andate a nord: troverete una serie molto lunga di campi di forza creati dalle colonne con il simbolo di Lithos. Dovrete superarli fino alla fine della galleria verso nord, riposando quando gli HP scarseggiano; alcune colonne non producono questi campi di forza: per scoprire se potete o meno passare tra due colonnine, provate a lanciare un fungo verde o blu davanti ai vostri piedi. Al termine della gallerie, troverete un forziere "sopraelevato" (potrete aprirlo, comunque) che contiene una chiave e la Gem of Protection, utile per passare attraverso i campi di forza blu illesi. Tornate indietro (non buttate via la Gem of Protection), aprite la porta a ovest con la chiave appena trovata e proseguite. Arriverete in una stanza piena di funghi rossi, da cui dovrete stare bene alla larga: andate verso nord, superate il laghetto saltando da una piat-

taforma all'altra (anche queste spariscono sott'acqua). Proseguite verso nord, imboccate il corridoio verso nord ed esaminate attentamente le numerose "rientranze" del lato della galleria alla vostra sinistra: due di queste (la seconda e la quarta) nascondo altrettanti passaggi "stretti". Il primo porta a una stanza in cui troverete altri campi di forza blu (per fortuna avete con voi la Gem of Protection), un paio di Changeling e un cadavere con tanto di forziere. Aprite il forziere e, spostando la pozione rossa a sinistra, troverete una chiave. Tornate indietro fino al corridoio iniziale, continuate verso nord e entrate nella quarta rientranza, dove c'è il secondo passaggio segreto. Arriverete a una porta che dovrete aprire con la chiave del primo passaggio, seguite il corridoio, saltate l'ultima serie di piattaforme mobili (per fortuna non ne troverete più molte!) e imboccate il sentiero a nord-ovest. Dopo il dialogo con Lithos, ritornate indietro, seguite la sponda del laghetto che avete appena attraversato e andate verso sud-ovest: troverete prima un'altra Runa di Lithos, che vi porta all'inizio di questo dungeon e poi un altro teletrasportatore che dovrete attivare passandoci accanto.

L'INTERRAMENTO

Utilizzate il Recall Item per tornare in Central Tenebrae e, da lì, al Cimitero. Vividos vi conse-

gnerà la Key of Scion, con cui dovrete interrare il corpo di Lothian: uscite dal Tempio e, andando nell'angolo a nord-est della cancellata, troverete il cadavere già pronto per la Cerimonia di Interramento: cliccate due volte sul Lothian per interrarla. Tornate subito da Vividos per ricevere ulteriori istruzioni: dovrete rientrare nelle Upper Catacombs per un Pellegrinaggio alla ricerca di Moriens. La strada per raggiungere i Pit of Death è molto lunga e pericolosa, quindi vi consiglio di seguire la nostra scorciatoia, almeno per il momento. Quindi rientrate nelle Upper Catacombs e cercate la costruzione con la targa "Towards the Fate do you Travel" (abbiamo indicato prima la strada per arrivarci). Aprite la porta con la Key of Scion. Superate la pozza di magma, quindi, seguendo il corridoio a sud-ovest, troverete uno Scroll di Restore Sight, che dovrete utilizzare per trovare un forziere invisibile, dentro cui troverete un'ottima armatura magica. Tornate indietro e seguite il corridoio verso ovest. Superate la porta contrassegnata dalla targa "Do not Enter", quindi seguite la nuova galleria fino alle cinque leve, evitando accuratamente le palle appuntite.
Dovrete azionarle finché il cancello al centro non si abbassa (fate attenzione, perché alcune leve attivano l'inversione di schermo, mentre altre fanno apparire dei teschi esplosivi). Utilizzate la chiave custodita all'interno del forziere per aprire la porta a nord, quindi, sempre stando attenti alle trappole, date un'occhiata in giro: in particolare, nella galleria a est, troverete lo Skull of Quakes.
Tornate alle cinque leve, andate a ovest ed entrate nella stanza piena di grate: anche se non è facile notarle, in ogni area racchiusa dalle grate c'è una pedana che vi permette di proseguire: per uscire verso nord, dovrete arrampicarvi sul ponte sospeso.

Imboccate il corridoio verso ovest, salite sulla collinetta (attenti alla palla rotante) e saltate oltre il baratro. Arriverete a una tomba e, come suggeriscono gli ingredienti appoggiati sul tavolo vicino, dovrete lanciare un Open Ground per arrivare ad un complesso sotterraneo.

INCONTRO CON GLI ANCIENT ONES

Andate a ovest e poi a nord, quindi, superata la doppia porta già aperta, continuate verso est. Lanciate il teschio sulla colonna a sinistra, superate il cancello ed entrate nella casetta a sinistra. Troverete una chiave e un forziere (aperto e senza trappole) contenente tra l'altro, ben 216 monete! Andate anche nella casetta a sud e prendete, dalla Jewelery Box, la seconda chiave.
Saltate la "fotocellula" fantasy, procedete verso nord, quindi andate verso est: arriverete a una strana costruzione (davanti troverete un orologio). Noterete che ci sono tre pedane e quattro gradini: dovete spostare i gradini nella colonna di centro, seguendo la regola secondo cui un gradino può essere spostato solo in una colonna in cui non ci siano altri gradini o siano comunque più alti. Lanciate un Iron Skin per superare indenni le due fotocellule e proseguite verso nord. Aprite i due portoni con le chiavi trovate nella stanza delle biglie, spostate lo scheletro sulla

panca in fondo a destra e prendete la chiave. Tornate indietro fino alla stanza delle biglie, passando però per la porta a est nel corridoio (che si apre con la chiave appena trovata) e non per la casetta con le fotocellule.

Superate la porta a sud della stanza con le biglie e prendete lo Scudo Cerimoniale. Tornate nella stanza dove avete trovato l'ultima chiave (passando sempre per le due porte a est piuttosto che attraverso la fotocellula colorata) ed appoggiate lo Scudo Cerimoniale sull'altare: le statue si animeranno, rivelandovi la loro vera identità. Siete di fronte a Amoras, Odion e Apathas che vi chiederanno di superare la porta a ovest per recuperare un potente artifatto. Utilizzate lo Scroll di Mythran per aprire la porta, che come potete notare dalle Rune che la circondano, è chiusa magicamente) e entrate nella stanza: dovrete subito combattere contro lo spettro di Khumash-Gor (bastano tre colpi di Deceiver ben piazzati o un Grant Peace per togliervi dai piedi lo spettro). Curiosando negli scrigni allineati al muro, troverete la Sciabola magica di Khumash-Gor e l'Obelisk Pit. Uscite dalla stanza e, chiacchierando con i tre Dei Antichi, scoprirete il loro piano: per lasciare Pagan, dovrete usurpare il potere degli Dei Elementali, diventando voi stessi il quinto Titano dell'Etereo!

L'HEART OF EARTH

Tornate con il Recall nella Hall of Mountain King, prendete la Runa che vi porta all'inizio del dungeon e uscite verso sud. Aprite la porta a est con la Key of Scion, entrate e prendete la strada verso nord. La galleria arriva praticamente senza biforcazioni a una serie di palle rotanti chiuse tra due porte, che dovrete superare con un po' di astuzia e tempismo (le due porte si aprono quando vi avvicinate). Continuando verso ovest (occhio al Troll!), arriverete a un primo laghetto di lava che dovrete aggirare passando per la sponda nord. Seguite il sentiero e, arrivati allo slargo, andate verso ovest. Arriverete a un secondo lago di lava, molto più grande del primo; dovrete attraversarlo e raggiungere la sponda ovest: il laghetto è attraversato da una serie di "ponticelli" che, però, sono percorsi dalle famigerate palle rotanti, quindi dovrete fare un po' di attenzione per non finire nel magma. Una volta attraversato il lago, arriverete in un grande spiazzo: seguendo la parete nord, arriverete a una tomba chiusa da una cancellata, evidenziata dalla placca "Mariota Coventicle". Azionate la leva a muro a destra, eliminate lo spettro che appare con un Grant Peace e prendete la chiave dal cadavere custodito nella tomba. Tornate indietro (vi conviene utilizzare di nuovo il Recall Item per arrivare alla Hall of Mountain King, uscire verso sud ed entrare nella porta a est) alla biforcazione che si trova appena dopo l'entrata della cava. Scegliete ora di andare verso ovest. Seguite il sentiero (incontrerete solo un paio di Ghoul e uno Skeleton) e, arrivati alla Coventicle of the Dead, aprite la porta con la chiave appena trovata. Avvicinatevi alla tomba posta al centro e lanciate un Open Ground. Entrate nel quadrato di terra e prendete l'Heart of Earth.

Per questo mese è tutto: sul prossimo numero troverete le indicazioni per incontrare gli altri tre Titani, rubare i loro Oggetti di Potere e fuggire felicemente da Pagan!

ARMI MAGICHE

KORGHIN'S FANG: è la prima arma magica su cui potrete mettere le mani; questo coltello (+1 AC) si trova nel primo piano della casa di Mythran.

SLAYER: essendo una mazza, massacra definitivamente gli Skeleton Warrior; inoltre, quando colpisce, scatena contemporaneamente un fulmine magico. Si trova in un dungeon a est di Tenebrae.

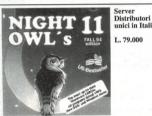
SCIMITAIR OF KHUMASH-GOR: una potente sciabola che troverete, ovviamente, assieme al suo ectoplasmatico proprietario nel Tempio degli Acient Ones.

DECEIVER: questa ascia magica si trova su un isolotto di Stone Cove, collegata alla costa con una serie di pedane "a scomparsa".

ADESSO C'É EL DOM
SOFTWARE GAMES PER CORRISPONDENZA.

Tutto quello che stavate cercando adesso c'é.
EL DOM Vi presenta tutte le ultimissime novità software games a prezzi incredibili.
Inoltre per prenotazioni o titoli non disponibili alla Vs. richiesta verrà effettuato uno **sconto del 10%.**
EL DOM dispone di una vasta gamma di accessori per computer dalle schede sonore Mediavision ai Joystick.... per rispondere al meglio alle Vostre esigenze.

CD ROM IMPORTAZIONE

Server Distributori unici in Italia

L. 79.000

Titolo	Prezzo
7TH GUEST	133.000
CIGA WINDOWS SHAREWARE	50.000
CD ROM PARADISE in italiano	60.000
HACKERS OF AMERICA	50.000
HAM RADIO	50.000
MODEM MADNESS	72.800
NIGHT OWLS 10	70.000
NIGHT OWL GAMES	79.000
NIGHT OWL GRAFIC	72.000
NIGHT OWL WINDOWS	66.300
PARADISE	55.000
PC WINDOWS PARADISE	60.000
SINTEL - 9000 prog.MS-DOS	50.000
WIN PARADISE	66.000

DIRETTAMENTE DALL'AMERICA ALTRI 2000 TITOLI

CD ROM PROFEXIONAL COLLECTION

Titolo	Prezzo
CREEPY CRAWLIES	129.000
CUTE'N CUDDLIES	129.000
DINOSAURS	149.000
GROOVES	249.000
IMAGE WAREHOUSE	249.000
LIVING WORLD	249.000
LONDON	99.000
WORLD NEWS 92	179.000

CD ROM - Serie V.M. 18 A.

Titolo	Prezzo
101 SEX POSITIONS - 1° parte	99.900
101 SEX POSITIONS - 2° parte	99.900
BEST OF VIVID	99.900
BUSTIN OUT	99.900
FAO GOLD EROTICS	199.000
GIRLS OF VIVID - 1° parte	99.900
GIRLS OF VIVID - 2° parte	99.900
MISTIQUE OF THE ORIENT 1	99.900
RAQUEL RELEASED	99.900
THE LEGENT OF THE KAMASUTRA	99.900

Per questioni di spazio non possiamo elencare tutti i titoli disponibili. Richiedete il listino, Vi sarà spedito.

CD ROM - Serie Games

Titolo	Prezzo
7TH GUEST DE LUXE	199.000
CYBER WORLD	99.000
DAY OF THE TENTACLE	149.000
E.S.S. MEGA	149.000
FASCINATIONS	149.000
LOOM	149.000
MICROCOSM	149.000
PUTT PUTT	Telefonare
QUEST E FUN	149.000
REBEL ASSAULT	149.000
THE HOUND OF BASKERVILLES	149.000
TFX	119.900
THE LAWNMOWER MAN	109.900
TORNADO	109.900

Il protagonista si sveglia in un mondo invaso da insoli alieni

L. 129.000

VARIE

Titolo	PC
A TRAIN	99.900
A LINE IN THE SAND	99.900
ALONE IN THE DARK	109.900
ALONE IN THE DARK 2°	139.900
BATTLECHESS 4000	99.900
BIRDS OF PREY	109.900
BUSH BUCK	89.900
BUZZ ALDRIN	99.900
CAR AND DRIVER	89.900
DOUBLE DRAGON III	49.900
DRACULA	89.900
DYNA BLASTER	79.900
ELVIRA II	89.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92	79.900
EXTASY	69.900
GRAND SLAM BRIDGE II	99.900
GOBLII INS 2	79.900
GOBLII INS 3	109.900
HARPOON	89.900
INDIANA JONES	99.900
KGB	89.900
LEMMINGS DOUBLE PACH	79.900
LETHAL WEAPON	59.900
LOST IN TIME	129.900
PATRIOT	109.900
POWER MONGER	69.900
PRINCE OF PERSIA 1&2	99.900
ROME AD 92	89.900
SIM ANT	89.900
SPACE QUEST IV	119.900
SPACE QUEST V	119.900
STUNT ISLAND	129.900
SYNDICATE	89.900

NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ

Labirinti, trabocchetti, incontri fatali quando si è soli nelle tenebre...

PC **L. 139.900**

La saga di ULTIMA finalmente in ITALIANO!

Amiga **L. 139.900**

Più veloci della Formula 1... e non solo su piste ovali.

PC **L. 99.900**

Titolo	Prezzo
THE ANCIENT WAR OF WAR IN THE SKY	129.900
THE DAGGER OF AMON RA	99.900
THE MEROES OF THE 357 TH	69.900
THE TWO TOWERS (LORD OF RING II)	89.900
UTOPIA	69.900
WEEN	89.900
WWF	49.900
WING COMMANDER	Telefonare
WING COMMANDER 2	89.900

Un complemento indispensabile per la più grande simulazione di volo in ITALIANO.

TORNADO OPERATION DESERT STORM
PC **L. 59.900**

DATA DISKS

Titolo	PC
ACES OF PACIFIC WW II 1946	59.900
A TRAIN CONSTRUCTION SET	39.900
COMANCHE - MAX OVER KILL MISSION DISK	79.900
FALCON 3.0 D. DISK	69.900
GUNSHIP 2000 D. DISK	89.900
JETFIGHTER II OPERATION STORM	69.900
PRIVATEER SPEECH ACCESSORY	73.900
RED BARON MISSION BUILDER	79.900
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK	79.900
STRIKE COMANDER TACTICAL OPERATIONS	69.900
THE BARDS TALE CONSTRUCTION SET	89.900
TORNADO - OPERATION DESERT STORM	59.900
ULTIMA VIII PAGAN SPEECH ACCESSORY	79.900

Titolo	Prezzo
WING COMMANDER SPECIAL OPERATIONS 1	49.900
WING COMMANDER SPEECH PACK	49.900
X WING IMPERIAL PURSUIT	79.900

SIMULAZIONE

Titolo	PC	AMIGA
AIR BUCKS	79.900	69.900
AIR WARRIOR 2	99.900	....
ARMORED FIST	Telefonare	
BATTLE ISLE '93	69.900	....
BETRAYAL AT KRONDOR	139.900	....
BLUE FORCE	99.900	....
CHESS MANIAC	139.900	....
CHESS MASTER 4000 TURBO (Windows)	89.900	....
CIVILIZATION (amiga 1200)	....	99.900
CLASH OF STEEL	119.900	....
DELTA	Telefonare	
DOGFIGHT	119.900	99.900
ELITE II - FRONTIER	99.900	79.900
F117 A	....	109.900
GABRIEL KNIGHT	Telefonare	
HARRIER SUPER VGA	109.900	....
INTERNATIONAL OPEN GOLF	69.900	....
JACK THE RIPPER	Telefonare	
KING MAKER	Telefonare	
KING'S QUEST VI	109.900	....
LANDS OF LORE	99.900	....
LEISURE SUIT LARRY V	99.900	....
MAELSTROM	99.900	....
MIGHT & MAGIC V	129.900	....
N.F.L. 94	Telefonare	
NAPOLEONICS	79.900	....
NFL FOOTBALL	119.900	....
PIRATES GOLD	139.900	....
RED CRYSTAL	Telefonare	
SIM FARM	89.900	....
SIM LIFE (amiga 1200)	89.900	....
SIMON THE SORCERERS	99.900	89.900
SPACE QUEST V	109.900	....
STAR REACH	Telefonare	
STARLORD	Telefonare	
SUBWARS	139.900	....
T.F.X.	109.900	....
TORNADO	99.900	....
TWILIGHT 2000	....	79.900
YSERBIUS	119.900	....

EL DOM
TECNOLOGIA & TELECOMUNICAZIONE

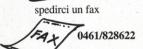
38100 TRENTO - VIA BRENNERO, 394
TEL. 0461/828600 - FAX 0461/828622
Orario negozio dal lunedì al sabato: 9.00/12.00 15.00/19.00

ORDINARE É FACILE

puoi telefonare

0461/828600

spedirci un fax

0461/828622

o compilare e spedire il coupon all'indirizzo indicato

Un servizio a Vostra disposizione per informazioni e ordini 24 ore su 24.

INVIATEMI AL PIÙ PRESTO I PRODOTTI INDICATI SU QUESTO MIO ORDINE
Buono d'ordine da inviare a: EL DOM - VIA BRENNERO, 394 - 38100 TRENTO (TN)

Cognome e Nome ....
Indirizzo e N. civico ....
C.A.P. Città e provincia ....
Prefisso e numero telefonico ....
Firma (se minorenne di un genitore) ....
Descrizione .... Computer .... Prezzo ....

❑ Spese di spedizione invio ordinario .... L. 5.0
❑ Spese di spedizione invio urgente tramite corriere .... L. 15.0
Totale

❑ Pagherò al postino in contrassegno ❑ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a EL DO

Tutti i prezzi possono subire variazioni senza preavviso.

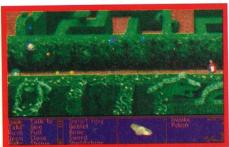
DRAGONSPHERE

Invece di poltrire comodamente nel suo maniero, il povero Callash deve vedersela con una serie impressionante di enigmi e puzzle di ogni tipo, oscure bestie e un fratello peggiore di Caino: per aiutare tutti i giocatori in piena crisi d'identità, K pubblica la soluzione di questa fantastica avventura, grazie all'impareggiabile Alex Pasetto che l'ha risolta a tempo di record.

IL CASTELLO

Subito dopo il vostro risveglio, parlate con Fiona e date un'occhiata al libro appoggiato sul comò; andate nella Queen's Chamber a est e leggete i due libri a sinistra del letto. Proseguite verso sud fino alla BallRoom, dove dovrete parlare con la cameriera, prendere il Goblet dal tavolo e raccogliere l'osso dal pavimento. Entrate nella Throne Room (verso ovest) e parlate con il tizio seduto sul trono, quindi procedete verso sud: esaminando la libreria, noterete solo una serie di volumi, che si riveleranno falsi. Infatti, spostando l'arazzo sulla destra, scoprirete una porta segreta.

Andando verso sud, arriverete nella Council Room, dove vi aspettano moglie e madre. Prendete i doni regali (la Spada e lo ShieldStone) dal tavolo e uscite dal Castello andando verso est. Nel Market Place incontrerete diversi personaggi, che potranno darvi le prime indicazioni sui luoghi che state per visitare. Non adiratevi per il tono scortese dello ShapeChanger, ma anzi promettetegli di aiutare la sua razza; il Soptus Ecliptus può insegnarvi le prime parole del suo gutturale linguaggio, mentre la Faerie farà del suo meglio per mettervi in guardia sullo spirito pungente della sua gente. Infine, comprate i frutti dal mercante e, parlandogli una seconda volta, scoprirete qualche utile pettegolezzo. Spostandovi verso est, potrete scegliere la vostra destinazione: non c'è un ordine particolare per finire il gioco, ma seguendo la nostra strada eviterete viaggi inutili.

BRYNN-FANN

Scegliete dunque come prima destinazione la Terra delle Fate: appena arrivati, troverete una dispettosa Faerie. Evitate di insultarla, ma anzi salutatela cortesemente e chiedetele del Re delle Fate. Stupita dalla vostra gentilezza, eliminerà il primo Guardiano, consentendovi l'accesso al Labirinto; in questa bizzarra locazione svolazzano otto sprite, ognuno con un diverso "nome", che mutano continuamente colore. Per superare questa seconda "prova", dovrete interrogare lo sprite Ralph quando è rosso, chiedendogli se potete o meno attraversare il corridoio.

Usciti dal Labirinto, incontrerete il Re delle Fate, un vero maniaco di indovinelli e quiz; dopo qualche frase un po' confusa, vi sottoporrà infatti qualche domanda sulle Fate (le risposte corrette sono la 3, 1, 2, 3, 3) prima di consegnarvi la Red PowerStone e rifilarvi un'altra serie di domande (risposte 1, 1, 1). Superato anche questo test, otterrete una Bird Statuette. Tornate al Market Place utilizzando (invoke) il vostro Signet Ring e scegliete come nuova destinazione il terribile Slathan Ni Patan...

SLATHAN NI PATAN

Per superare il posto di guardia, dovrete convincere i due soldati della vostra regale identità; d'altra parte, i due non si fidano a lasciarvi andare all'interno del territorio degli Shape Changer e quindi dovrete consegnare loro un oggetto qualsiasi (a parte lo Shield Stone - il Goblet, per esempio, va benissimo) come salvacondotto (non come "tangente"), da riprendere al vostro ritorno per provare che non siete stati sostituiti da uno Shape Changer. Arrivati al Laghetto incontrerete un mostro che ha tutte le intenzione di stritolarvi: utilizzate lo Shield Stone per bloccarlo e prendete i resti di Tentacolo rimasti per terra. Proseguendo verso est arriverete all'entrata della Cave of Dreams, dove vi aspetta il Wise Shifter, che potrà rispondere a diverse domande; quando la discussione si sposta sulla persecuzione della sua razza, rispondetegli che il loro stesso odio non aiuta a risolvere la situazione. Infine, riceverete la Polystone e qualche prezioso consiglio sulla Torre del perfido SanWe. Quindi il vostro personaggio entrerà automaticamente nella Cave of Dreams e raccoglierà una Bambola (Doll). Una volta usciti, parlate di nuovo con il Wise Shifter e chiedetegli informazioni sulla bambola e su tutte le altre razze che popolano il Reame di Callach.

Tornate indietro fino alle guardie (senza utilizzare il Signet Ring), chiedete indietro l'oggetto lasciato come pegno e dirigetevi verso Soptus Ecliptus.

SOPTUS ECLIPTUS

Passeggiando per il deserto, troverete un enigmatico mercante Ecliptus: rispondete "No" alla prima domanda, "Sì" alla seconda e quindi chiedete dove si trova l'accampamento del Califfo. Riceverete le indicazioni in lingua Ecliptus che dovrete tradurvi, perché cambiano per ogni partita: ricordatevi che Ecliptus vuol dire Ovest, Shab significa Nord e Falla indica il Sud (Popo vuol dire semplicemente "infine"). Seguendo le indicazioni del mercante, potrete arrivare all'Accampamento del Califfo Ecliptus. Prima di tutto, scambiate quattro chiacchiere

con i due Shaman seduti vicino all'oasi, chiedendo in particolare notizie dello Spirit Plane (due o tre volte di seguito) e riceverete la seconda PowerStone. Quindi presentatevi alla guardia e entrate nella tenda, dove troverete il Califfo, che vi chiederà di giocare ad un gioco tradizionale degli Ecliptus. Anche se è un po' noioso, dovrete vincere almeno nove partite, per ottenere i tre "premi" del Califfo. Una volta vinti questi tre premi, uscirete automaticamente dalla tenda: prima di tornare al Market Place con il solito Signet, interrogate di nuovo gli Shaman sullo Spirit Plane.

HIGHTOWER

Ai piedi della Montagna, noterete una persona nascosta dietro al masso, interrogandola scoprirete che si tratta di Llanie de Summers: rifiutate la sua compagnia (il viaggio è un po' troppo pericoloso), ma accettate l'Amuleto che vi porge. Andate a ovest, superate la cascata e prendete la Pepita d'Oro, quindi entrate nella Cava nascosta dalla cascata: qui troverete un eremita che può rivelarvi interessanti notizie sulla Torre, su SanWe e le PowerStone.

Quando si mette a dormire, tornate nella prima schermata (dove avete incontrato Llanie) e scalate la parete rocciosa.

Al primo "piano" troverete un Nido di Shak, lo strano popolo di uomini-uccello. Prendete una delle Piume, quindi costruitevi un richiamo per Shak intagliando la statuetta (quella del Re delle Fate) con la spada e fate un po' di rumore con esso. Lo Shak che vi raggiungerà non sembra molto amichevole: convincetelo delle vostre buone intenzioni, e chiedetegli qualche consiglio sulla vostra spinosa situazione. Scalando ancora il fianco della montagna, incontrerete di nuovo Llanie e una bestia immonda: attaccate il vostro nemico con la spada, quindi andate a Ovest (non preoccupatevi per la caduta di Llanie). Parlate con il secondo Shak, sottolineando che farete il possibile per eliminare SanWe: in cambio sentirete una poesia molto interessante. Prendete un po' di Mud (si trova a sinistra della cascata), tornate a Est e scalate di nuovo la montagna. Potrete raggiungere la porta solo girando attorno alla Torre; alla fine della strada verrete catturati dalle liane assassine, per evitare di fare una brutta fine rispondete alle tre domande con "Red", "His Leg" e "Beef Stew".

LO SCONTRO CON SANWE

Prima di tutto, mettete fuori uso l'Occhio Sorvegliante lanciandogli addosso il Mud; andate poi nella stanza a destra, prendete la Music Box appoggiata sul tavolo e il Vortex Stone dal dresser a destra. Andate ancora verso Est e utilizzate il Vortex Stone per "estrarre" l'energia magica dalla corda animata. Prendete poi la Corda, ora decisamente più tranquilla e aprite la gabbia a destra. Prendete il Topo Morto, mettetelo nel freezer e riprendetelo congelato dalla finestrella in basso. Quindi spostate l'Ampolla appoggiata sul tavolo sulla piastra metallica in mezzo ai due Retort. Aprendo i due rubinetti dei Retort,

riempirete l'ampolla con un potente acido.

Andate a Ovest per tre volte, poi a Nord e prendete la Torcia Magica appesa al muro. Uscite dalla cella e premete il pulsante inferiore per scendere di un piano. Entrate nella stanza a nord e, automaticamente, il nostro Re utilizzerà la Torcia. Ritornate nella Cella del piano superiore, versate l'acido sulla botola a sinistra e legate la corda alle catene del muro di sinistra: potrete così recuperare la terza PowerStone.

Tornate all'ascensore fantasy e premete il pulsante superiore per salire: per evitare di fare la fine del topolino arrosto, inserite il topo congelato nella Door Frame; quindi utilizzate i tentacoli per "strappare" il teletrasportatore dalla porta. Andate nella stanza a nord e appoggiate il teletrasportatore alla finestra a sinistra, in modo da spedire un po' di acqua sul sentiero surriscaldato. Ora potrete attraversare il corridoio e arrivare alla stanza di SanWe!

Brynn-Fann

Soptus Ecliptus

Purtroppo il perfido Stregone riuscirà subito a bloccarvi con la magia: alla fine del dialogo, avrete pochi secondi di tempo per utilizzare la PolyStone e trasformarla nell'ultima PowerStone rimasta nel vostro inventario. SanWe prenderà quindi la falsa Pietra, e voi potrete lanciare la vera PowerStone contro le Sfere Rotanti a destra. Beh, ora avete distrutto SanWe, ma dovete affrontare un problema altrettanto inquietante: scoprire chi siete in realtà e che fine ha fatto il vero Re! Prendete la Black Sphere dal pavimento, la Cristal Ball e lo Spirit Bundle. Esaminate tutti gli Scroll appesi alle pareti della stanza, prendete quello con la Mappa appesa sopra la libreria e uscite dalla Torre.

GLI SHAK

Tornate alla locazione dove avete incontrato il secondo Shak (Ovest, Giù, Ovest e Ovest) e chiedetegli della ricompensa promessavi prima. Seguitelo verso Ovest, quindi seguendo il percorso indicato dalla mappa trovata nella stanza di SanWe, superate la serie di colonne e prendete la White Belt: come vi spiegherà lo Shak, questa cintura vi permette di fluttuare nel vuoto. Seguite lo Shak che si getta nel baratro indossando la White Belt e andate verso Est. Esaminate i resti della Bestia, quindi entrate nella Caverna dell'Eremita. Parlando con l'anziano saggio scoprirete un sacco di utili notizie sul vostro oscuro passato e, soprattutto, che appartenete ai tanto bistrattati Shape Changer. Saprete

Slatan Ni Patan

Nightower

anche che dovrete aiutare la povera Llanie: provate ad utilizzare la bambola-Atlan sulla ragazza, quindi preparate un nuovo Spirit Bundle inserendo la piuma nell'osso e riversandoci sopra la magia catturata in precedenza con il Vortex Stone. Utilizzate questo Spirit Bundle (non quello trovato nella Torre) su Llanie e poi mormoratele delle sillabe d'amore: la sequenza corretta è "Thou Are a Rose - But Not, For No Rose As Fair Did Ever Grow In Any Land" (che romantico!). Ora potrete parlare con Llanie e mettere a punto un piano di guerra per contrastare la Regina Madre. Non vi resta quindi che tornare nel Market Place con il vostro Signet Ring.

MARKET PLACE

Il Capitano delle Guardie tenterà subito di arrestarvi: per evitare la cattura, ditele che avete solo fatto gli interessi del Reame e che siete uno Shape Changer, ma che non volete affatto uccidere il Re. Rivelatele poi che avete intenzione di liberare il legittimo Sovrano, che la Regina Madre è malvagia e che deve seguire il suo istinto. Per provare la vostra bontà, dovrete curare la cicatrice del Capitano con il vostro Atlas. Dopo una scambio di battute (tra l'altro il soldato rivorrà indietro la cicatrice!) potrete andare liberamente; tuttavia, prima di continuare, accertatevi della fedeltà del Capitano parlandole di nuovo. Andate quindi verso Ovest e selezionate come destinazione Soptus Ecliptus.

SOPTUS ECLIPTUS

Dovrete affrontare un'altra serie di partite con il Califfo: infatti, per ottenere i due premi ora disponibili, dovrete vincere quattro partite (due per ogni premio). Al termine della sfida, dovrete bere un sorso di Soptus Sopoforic: subito dopo aver trangugiato la bevanda, utilizzate l'Atlan per curare voi stessi! Uscite, tornate al mercato con il Signet Ring e dirigetevi verso Brynn-Fann.

BRYNN-FANN

Superate il Labirinto (ora vuoto) e andate verso Ovest finché non raggiungete il cerchio di Rane Giganti: aprite l'ampolla piena di mosche (ricevuta come premio dal Califfo) e prendete la Corona-Chiave. Tornate come al solito al Market Place con il Signet Ring e andate a Slatan Ni Patan.

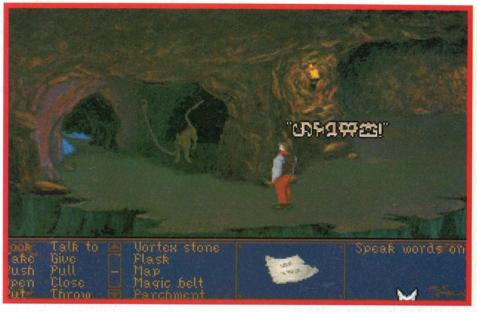
SLATAN NI PATAN

Le guardie, tanto per cambiare, non vorranno farvi passare: non rivelate assolutamente la vostra identità di Shape Changer, ma cercate di addolcirle rifilando loro il Soptus Soporific: naturalmente, per provare che la bevanda non è velenosa, dovrete berne un po' anche voi. Appena sorseggiato il Soporific, dovrete quindi curarvi con l'Atlas. Ritornate alla Cave of Dreams, dove potrete vedere altri spezzoni (non molto incoraggianti, a dire il vero) del vostro prossimo futuro, quindi uscite e procedete verso Est. Parlate con il mostro Shape Changer che sbarra l'accesso alla città e curatelo con il vostro Atlas; una volta entrati, scambiate quattro chiacchiere con la donna in primo piano: scoprirete cosa è veramente successo all'inizio di questa storia e inoltre riceverete il vostro Shifter Ring, l'anello magico che vi permette di trasformarvi in Foca, Orso e Serpente. Ora potete affrontare con successo lo Spirit Plane: tornate dunque a Soptus Ecliptus.

LO SPIRIT PLANE

Prendete l'Osso abbandonato in mezzo al deserto (dove la prima volta avete incontrato il mercante), quindi proseguite verso l'oasi e parlate con i due Shaman. Consegnando loro lo Spirit Bundle, arriverete allo Spirit Plane, dove vi aspettano tre terribili prove. Prima di iniziare vi conviene parlare con i due Shaman per scoprire qualche dettaglio extra sulle tre prove, quindi andate verso Est: il primo Test è identico alle colonne degli Shak, solo che dovete seguire il sentiero indicato dalla mappa di SanWe al contrario, come se riflesso da uno specchio, partendo cioè da sinistra invece che da destra. Per superare il secondo Test, dovrete trasformarvi in Serpente con il vostro Shifter Ring, mentre la terza Prova è un po' più complessa. "Estraete" la magia dal Grape Vine in alto utilizzando il solito Vortex Stone, quindi offrite al Roc i Dates ottenuti dal Califfo. Mentre il Roc è impegnato a masticare i Dates, prendete velocemente il Soul Egg dal nido della bestia e scambiatelo con la Black Stone. Andate a Ovest e chiedete ai due Shaman di portarvi indietro all'oasi.
Una volta ritornati nel vostro comodo corpo fisico, utilizzate il Signet Ring per tornare di nuovo al Market Place.

LA PRIGIONE DEL RE

Indossate la White Belt e buttatevi nel pozzo: Prendete la Moneta Rara, quindi trasformatevi in Foca con il vostro Shifter Ring e attraversate il fiume sotterraneo.
Invocate la Crystall Ball per eliminare la barriera verde sul fondo della parete rocciosa e prendete l'Emerald dalla nicchia. Trasformatevi di nuovo in Foca e seguite verso valle il corso del fiume: arriverete automaticamente alle Celle Reali, dove incontrerete la Principessa, che dovrete interrogare sugli sviluppi della situazione e, soprattutto, sulle trappole preparate sulla vostra strada. Sempre automaticamente, tornerete al dungeon iniziale: salite sulla grata a sinistra per arrivare alla Cella del Re; prima di scendere dalla scala, però, appoggiate su di essa la statua, in modo da evitare la trappola indicata dalla Principessa. Andate verso Ovest e utilizzate immediatamente il biglietto ricevuto da Llanie con il nome della Darkness Beast. Proseguite verso Ovest, trasformatevi in Orso con il vostro Shifter Ring e spostate il Re-Ghiacciolo. Scoprirete, naturalmente, che il Re è abbastanza intontito (d'altra parte ha perso l'anima...) quindi consegnategli subito il Soul Egg per rimetterlo un po' in sesto.
Confidategli poi di avere un piano!

LA SFIDA FINALE

Uscite passando per la porta a Nord, salite le scale, azionate la leva e indossate la Corona-Chiave. Vi ritroverete nella Meeting Room del Castello, dove vi attendono la Regina Madre e il perfido fratello del Re.
Utilizzate la Spada per attaccarlo ma, invece di affrontarlo ad armi impari, utilizzate (invoke) l'Amuleto di Llanie per toglierlevelo di torno senza troppi problemi.
E potrete vivere felici e contenti con la vostra Llanie!

MILLENNIUM

IL JOYSTICK IN ACCIAIO
MADE IN ITALY

ELEDIS S.R.L. - ROMA
Tel. 06-55266770/55266969
Fax 06-55267201

VERSIONE STANDARD
- COMPATIBILE COMMODORE-ATARI-AMSTRAD
- CONTENITORE IN ACCIAIO
- INTERAMENTE ASSEMBLATO A MANO
- MANOPOLA E PULSANTI A MICROSWITCH
- 2 PULSANTI DI FIRE
- SUPPORTI STABILIZZANTI A VENTOSE
- TESTATO SINGOLARMENTE

VERSIONE CONSOLE
- COMPATIBILE SUPER NINTENDO-MEGADRIVE-CD32
- CONTENITORE METALLICO
- INTERAMENTE ASSEMBLATO A MANO
- MANOPOLA A MICROSWITCH
- 8 PULSANTI DI FIRE
- SUPPORTI STABILIZZANTI A VENTOSE
- TESTATO SINGOLARMENTE

PC ADAPTER
- ADATTATORE DA VERSIONE STANDARD A VERSIONE PC
- CONTENITORE IN PLASTICA ANTIURTO
- MINIME DIMENSIONI
- DOPPIA SELEZIONE DELL'AUTOFIRE
- REGOLAZIONE SEPARATA DEGLI ASSI X-Y
- UTILIZZABILE SU TUTTI I JOYSTICK PER COMMODORE-ATARI-AMSTRAD

Veneto	Lombardia	Piemonte	Liguria	Emilia Romagna	Toscana - Umbria	Lazio	Puglia	Sicilia
PEDRETTI IVANO Tel. 0532-436463	NEWEL Srl Tel. 02-39260744	ALEX Srl Tel. 011-4031114	RAINBOW Sas Tel. 010-5084425	COMPUTER ONE Snc Tel. 051-343504	DI FALCO MAURO Tel. 0574-39624	SIMBOLO MARIO Tel. 06-55266770	VIDEO SUD Srl Tel. 080-5428091	MULTIGAMMA Tel. 095-965020

.... FINALMENTE IN ITALIA

CD CRAZY

PER OGNI ACQUISTO UNA VIDEOCASSETTA ORIGINALE

offerta valida fino esaurimento scorte

NOVITA'

GOBLINS III (parla italiano !!)	169.000
LEMMINGS / OH NO MORE LEMMINGS	99.000
MICROCOSM IT	149.000
SHADOW CASTER	169.000
ULTIMA VII+ SERPENT ISLE+ FORGUE OF VIRTUE +SILVER SEED	139.000
ULTIMA VIII PAGAN	169.000

GAMES

COVER GIRL STRIP POKER	79.900
CYBERWORLDS	79.900
DRACULA UNLEASHED	109.900
DUNE	149.900
EN CORE COMPILATION IT.	79.900
EYE OF THE BEHOLDER 3	99.900
GREAT NAVAL BATTLE	119.900
HUMANS I E II	89.900
JURASSIC PARK IT	79.900
KING QUEST VI	129.900
LARRY 6	119.900
LAURA BOW 2	109.900
LEGEND OF KYRANDIA	119.900
OSCAR (TROLLS 2)	69.900
PROTOSTAR	89.900
REBEL ASSAULT	129.000
RETURN TO ZORK	139.000
STAR TREK JUDG. RITES	89.900
STRIKE COMMANDER	139.000
TFX IT.	119.900
THE 7th GUEST	189.900
THE LAWNMOWER MAN	109.900
TORNADO IT.	109.900
ULTIMA UNDERWORLD I E II	149.000
WINTER SUPER SPORTS	69.900
WOLF PACK	109.900

SHAREWARE

MEGA GAMES	89.000
MEGA WINDOWS	89.000
NIGHT OWL'S (3 CD)	129.000
NIGHT OWL'S WINDOWS	99.000
SOLAR HEAVEN	89.000
WINDOWARE	69.000
WIZPACK	99.000

SOLO ADULTI

F.A.O. PACK (3 CD)	179.000
SO MUCH STARWARE	79.000
T & A 2 THE MAXX	79.000
GIRLS, GIRLS, GIRLS	109.000
MEN WHO LOVE WOMEN	109.000
PLEASURE (PHOTO CD)	79.000
BUSEN (PHOTO CD)	79.000

CD CRAZY: LO SPECIALISTA IN CD ROM

PREZZI IVA INCLUSA

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i nostri prodotti: RICHIEDI ORA IL CATALOGO. GRATIS

OFFERTE

BEAUTY AND THE BEAST	79.000
CD GAME PACK 2 (10 GAMES)	89.000
CLIPART GOLIATH	79.000
ENCYCLOPEDIA OF SOUNDS	79.000
JETS AND PROPS (2 CD)	89.000
KODAK PHOTO ACCESS	89.000
MANTIS	119.000
MIDI MUSIC SHOP	99.000
TECHNO TOOLS	79.000
TOO MANY TYPEFONTS	79.000
WILD PLACES	69.000
WING COMMANDER / ULTIMA	89.000
WORLD ATLAS	89.000
WORLD VIEW	79.000

HARDWARE

CREATIVE KIT DISCOVERY (SBPRO, CD PAN., CASSE, 5 CD)	879.000
CREATIVE KIT PERFORMANCE (SB16, CD PAN, CASSE, 5 CD)	1.069.000
CREATIVE CD ROM + 1 CD	589.000
SOUND BLASTER 16 BASIC	349.000
SOUND BLASTER 16 MULTI CD	399.000
SOUND BLASTER PRO MIT/PAN	239.000

TITOLO PROGRAMMA	PREZZO
SPESE DI SPEDIZIONI POSTALI	9.000
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE	20.000
TOTALE	

COGNOME E NOME
INDIRIZZO
CAP, CITTA'
PREFISSO E TELEFONO
FIRMA di un genitore se minorenne

INVIARE A: M.G.M. MULTIMEDIA VIA P. GAIDANO, 170 10137 TORINO

Ordinare è semplice
- Tel. 011/311.22.66 r.a.
- Fax: 011/311.25.44
24 ore su 24

Posta: M.G.M. MULTIMEDIA
Via P. Gaidano, 170
10137 TORINO

i marchi citati sono dei legittimi proprietari - i prezzi possono subire variazioni senza preavviso

Eurografica new s.r.l. Torino

A SAN MARINO CONVIENE.

LE OFFERTE DEL MESE:

AMIGA 4000 CPU 68040 25 Mhz
Chip AGA-6 MB Ram Hard Disk 120 MB - Tastiera

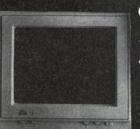
£. 3.850.000*

Hard Disk 2.5" 170 MB
WESTERN DIGITAL x Amiga/600-1200
con cavo e disco Format.

£. 585.000

AMIGA 1200
con H.D. 170 MB

£. 1.250.000

P.C. MYTHOS

CPU Intel 486DX 33 VL-BUS
256K Cache 3 VL-BUS
4MB Ram Esp. - HD 210 MB
SVGA S3 805 VL-BUS
Monitor 14" Colore
1024 x 768 i 0.28

£. 2.350.000*

E inoltre...

- Hard Disk 210 MB AT-BUS — L. 465.000
- Hard Disk 420 MB AT-BUS — L. 675.000
- SIMM 1MB 60/70 ns 3 Chip (Minimo 4MB) — cad. L. 88.000
- SIMM 4MB 60/70 ns 30 PIN — L. 370.000
- SVGA VL-BUS S3 - 805 1MB Esp. a 2MB — L. 218.000
- M/B 486 DX 33/66 P-24 ØK Ram esp. a 32 MB Cache 256K Write Back - 3 slot VESA Local Bus — L. 220.000
- Stampante HP Desk Jet 550 Colori — L. *965.000

Ed altro ancora...

* Bonifico anticipato Spese di trasporto escluse

EDITA - Rimini - 0541/777442

Per ordini: Tel.0549/908083 - 908892 Fax 0549/908070 • Per informazioni: Tel.0549/909055
VIA 3 SETTEMBRE, 113 - 47031 **DOGANA** - REPUBBLICA DI SAN MARINO

Spedizioni contrassegno in tutta Italia
***TRASPORTO GRATUITO** (per le Isole + 25.000)*
Finanziamenti fino a 36 mesi senza cambiali

I prezzi esposti al pubblico sono comprensivi di IVA RSM
Garanzia 12 mesi dalle rispettive case produttrici
I prezzi potranno subire variazioni in base alla dinamica del mercato

PICCOLO PREZZO, GRANDE ASSISTENZA

C'è un gusto strano nel prendere la metropolitana e scendere ad ogni fermata. Con un biglietto solo vi portate a casa dieci o più fermate di cultura diversa, o almeno di musica diversa: alla prima fermata c'è qualcuno che suona una polka bengalese, alla seconda ne beccate un altro che distrugge una fisarmonica mai stata così punk e ribelle. Alla terza ci trovate un africano funkettaro e alla quarta, con ogni probabilità fra un paio d'anni al massimo potrete trovare il nostro direttore con relativo codazzo redazionale in cerca di cibo. Non per niente, ma c'è un tipo di software che rischia di rivelarsi più divertente dei videogiochi a breve termine, e la maggior parte delle volte è shareware o di pubblico dominio: gli screen saver. Ce ne sono di tutti le forme e colori, e per farli girare va bene anche il PC più fetente. Converrete con me sul fatto che questo genere di programmi non è propriamente recensibile né valutabile, fate due calcoli e anche voi ci vedrete in mezzo alla strada in meno di mezzo lustro. Scusate, ma ultimamente l'Apocalisse è la norma.

La verità è che in questi ultimi tempi le lettere che arrivano al K-BOX non sono davvero un buon sistema di monitoraggio per la salute della rubrica e dei lettori: ne arrivano relativamente poche e ancora di meno riescono a focalizzare il momento. Non riesco cioè a capire se chi ci legge da sempre è entrato in fase di pennica eterna o semplicemente è deluso da come vanno le cose al punto da tenere il broncio col pianeta intero e infilarsi una mela in bocca alla faccia della presunta apertura alla comunicazione che il fenomeno Multimedia dovrebbe innescare. E sì che proprio ora i videogiochi stanno conquistando quel posto di rilievo (con tutte le conseguenze del caso) che avete sempre sognato, quell'importanza sociale ed economica addirittura impensabile tre anni fa, quanto lungamente auspicata. Adesso ci siamo dentro ma tutto è molto meno invitante. Prezzi, macchine, e tanti limoni da spremere. Alberto Rossetti (il nostro coordinatore editoriale, un uomo, un mito) dice che se il mondo dei videogiochi è diventato una piscina per squali affamati, la colpa è tutta dei giapponesi. Personalmente lo appoggio a metà, limitandomi a constatare che in effetti puoi girare quanto vuoi, ma sotto le stazioni della metropolitana di giapponese non ne trovi neanche uno.

Tiziano

CONTANDO I CORVI

Caro Tiziano,
chi ti scrive sai già chi è: Sono il pazzoide che ha scritto le storie di Richy Lich, nell'area Freelance Writers della BBK.
Chi invece non mi conosce ancora è il pubblico di Kappa: mi presento: Mi chiamo Andrea Scarpetta, ho 23 anni al 16/6/71, e in questi giorni sto facendo naja (ancora 3 mesi!).
Ho voluto scrivere questa letterina, sperando che venga pubblicata o almeno letta dalla redazione.
Io sono un aficionados. Vi ricordate cosa vuol dire? È un termine che usavate spesso ai tempi di VIDEOGIOCHI. E anche in ZZAP! Volevo ringraziarvi di tutti questi magnifici anni passati insieme, davvero meravigliosi. Non dimenticherò mai i tempi del mio Spectrum 48k, quando uscì il magnifico *Elite*.
E la mitica parodia di *Defender* fatta da MCH? Potreste rifarla sostituendo qualche parte... L'ho riletta 2 giorni fa, mi fa ancora ridere...Nostalgico? No, affatto. Sono passato attraverso tutte le macchine degli anni '80, grazie agli amici e al negozio di computer dei miei parenti. Sono stato uno dei primi a mettere le mani su un Amiga quando la maggior parte della gente utilizzava gli 80286. Oggi sono il fiero possessore di un PC486 (comprato di tasca mia, vaporizzando anni di risparmi in un secondo) con scheda sonora e ogni volta che gioco con *Mortal Kombat* mi sento l'adrenalina scorrere a fiumi nel sangue. La nostalgia non ha senso nel mondo del computer: c'è sempre qualcosa di più bello, più veloce, più facile da usare, che sicuramente tra un paio d'anni non varrà più un tubo. O almeno è quello che ci fa credere il mercato. Tutti vogliono fare tutto, il più velocemente possibile. Avrà mai fine tutto ciò? Un altro aspetto del "nuovo mondo digitale", stanno scomparendo i vecchi stereotipi dell'utente di computer: non c'è più il babbeo occhialuto ingobbito sulla tastiera. I Media poi hanno coniato il termine "MULTIMEDIALE" per indicare tutto il soft ludico, probabilmente perché "GIOCO" suonava troppo infantile.
A proposito degli stereotipi: Io sono un programmatore dai tempi dello Spectrum e adesso programmo il PC. Non sono un genio, ma ho già una certa esperienza. Eppure la Biondina del Liceo non ha mai avuto problemi a uscire con me (ma solo in classe mia erano tutte more? NdR), per non parlare della brunetta di Ragioneria, per non parlare di quella rossa delle Segretarie d'azienda...(e vai di zabaione, ndr). Che strano, forse non sono anormale... Ma la gente è libera di pensarla come vuole (inoltre ho la patente, gioco ai giochi di ruolo, sono abile di prima per la naja, però lavoro in un ufficio invece di correre con un fucile in mano. Sarà questa la differenza?).

Ecco, ci risiamo, ho di nuovo fatto un casino senza capo né coda. Chi se ne frega: è più che altro uno sfogo, ed è molto più genuino così: niente fronzoli, niente correzione ortografica (ghe pensi mi, NdR), niente poscript, niente altro che un po' di caratteri Ascii messi a caso così.

Posso arrivare a comprendere l'azione erosiva dei fiumi e dei venti, però non riesco a credere che tutti i vecchi lettori delle ancora più vecchie riviste si siano irrimediabilmente estinti. Tu dici "la parodia di Defender *di MCH", io me la ricordo, mi ricordo pure una vignetta dove un dottore diceva a PacMan "lei guarirà se la smetterà con le pillole", solo che non capisco se tutti questi pionieri abbiano cambiato hobby e interessi, o semplicemente lo pseudonimo (magari ci hanno scritto dieci lettere firmate). A parte Videogiochi (che fine hanno fatto tutti quelli che inviavano i listati? Se si sentono sconfitti dal tempo e dalla storia possono mandarci dei sorgenti in C, che al limite li pubblichiamo) (aoh, sto scherzando), dicevo, a parte VG c'era una tripletta micidiale di lettori di Zzap!, di cui si sono irrimediabilmente perse le tracce: a volte dei veri e propri munifici mecenati per quanto riguarda lo spazio della posta, salvato dalla deriva incontrollata verso la noia totale proprio dalle lettere di questi FFS, Marco Spadini e Alessio Ajovalasit. Ma siete emigrati? Vabbé che ogni tempo ha i suoi eroi, abbiamo perso uno Spadini ma abbiamo in campo 20th Century Boy (che, da quando curo io la posta, non ha più scritto. Mi sa che gli sto antipatico) e un bel po' di altri, solo mi piacerebbe sapere se abbiamo ancora lo zoccolo duro o se ci stiamo infilando le ciabattone. Poi... non so se la nostalgia in questo campo non abbia ragione d'essere. È chiaro che questa tastiera a microswitch è molto più piacevole e comoda da usare di quella di gomma dello Spectrum, però, per l'ennesima volta, è una questione strettamente personale. Ho un emulatore Spectrum per PC e sebbene riesca a giocarci* The Hobbit, *devo dire che non è assolutamente la stessa cosa, come è vero che la parola "gioco" non è tanto infantile quanto probabilmente, oggi, riduttiva. È più una questione di "esperienze", secondo me, in certi casi anche da raccontare. A volte fai anche un bell'effetto sulle biondine, e mi piacerebbe sapere cosa ne pensate. Infine, rimane ovvio che chi entra oggi in contatto per la prima volta con un PC o qualsiasi altra cosa può guardare storto le righine acide dei loader per cassetta, ma per uno che è cresciuto tra i fili e ha scritto la sua prima lettera a un giornale proprio con Videogiochi, l'aplomb inglese davanti ai tasti Shift e Run-Stop è quantomeno imperdonabile. Shift & RunStop, è la più bella combinazione di tasti per la più bella mossa speciale da dieci anni a questa parte, checché ne dica la Capcom. Ma il mio 64 è trapassato proprio l'altroieri e sono bastate un paio di telefonate per capire che i centri di assistenza tecnica non hanno molto rispetto per gli eroi.*

DICK SPECIAL: THE SEARCH FOR SPOOK

Caro Tiziano,
sto cercando un'informazione per me molto preziosa. Dunque... In uno dei numeri di K del 1992 (adesso non mi ricordo neanche più qual era), nella recensione del mitico *Jim Power* (che sul mio A1200 non gira! BOOHOO!!!), che tra l'altro avevi scritto tu, si menzionava, parlando del fenomenale talento musicale di Mr. Huelsbeck, di un CD che lui avrebbe composto & pubblicato. Ho provato a documentarmi presso le più disparate fonti d'informazione senza ricavarne nulla, così ho pensato che era meglio chiedere direttamente a te. Sapresti darmi delle informazioni più consistenti e utili a riguardo? Thank you very much.

Christopher Hart

Non ci piove, non ci piove, Huelsbeck è un geniaccio e ha scritto alcune delle più belle composizioni per orchestra e videogioco. È anche vero che il tizio ha pubblicato non uno, ma due CD pieni delle sue cose più belle, ora come ora praticamente introvabili se non forse in qualche negozio di dischi particolarmente fornito per le strasse di Germania.
Fuori dalla terra dei crauti e della birra è quantomeno improbabile riuscire a reperire qualcosa, neanche i negozi di importazione specializzati in progressive e new age hanno niente. Il fatto è che Huelsbeck ha pubblicato quei due CD nel suo momento di splendore massimo ma immagino che la tiratura sia stata alquanto limitata (mi pare infatti che i dischi fossero autoprodotti, pubblicati cioè a proprie spese per un'etichetta personale sostanzialmente inesistente) e dato che la domanda c'era, quelle copie sono andate presto esaurite. Forse qualcuna ne è rimasta e quindi adesso hai una scusa per andare a sbevazzare in Germania e magari riportare un po' in auge la fama del maschio mediterraneo ultimamente in netto calo, anche a causa delle frequenti incursioni del nostro direttore in terra teutonica.
Ci ha rovinato, ci ha.

JIM POWER

KAPPAOKE

Gentile redazione di K, vi scrivo per la prima volta nonostante sia un vostro lettore da lunga data. Il motivo che mi ha spinto è presto detto: sono d'accordo con quanto asserito nella lettera di Mark di Varese pubblicata nel K-Box del n.59. Il perché? La rivista K è nata con l'Amiga e una sua parte sta morendo con il computer della Commodore. Si, è inutile negarlo, l'Amy sta morendo e ho avuto la conferma di ciò quando ho letto l'articolo nelle K news riguardante le vicissitudini di mamma Commodore. A proposito, mi sembra che per quell'articolo siate stati criticati un po' da tutti, naturalmente a torto (la fonte era la rivista inglese per addetti ai lavori CTW, una specie di Bibbia per gli operatori del settore, NdR). Comunque io avevo ormai la cosiddetta pulce nell'orecchio e mi sono fatto un girillo per i negozi più importanti della mia città, e sapete come hanno risposto alle mie sollecitazioni..."Ma caro, ancoora me stai all'Amiga...". Morale, non trattavano più i prodotti della Commodore o lasciavano intendere che in un immediato futuro li avrebbero abbandonati. Ora, tornando a quello che voleva dire Mark, e che voi forse non siete riusciti ad afferrare, è che in K si è creato un vuoto che voi cercate inutilmente di colmare realizzando articoli senza capo né coda. Un esempio? La Galassia Interattiva '94: Chi è Chi. Ma me ne fregasse qualcosa. Per la serie come ti faccio 7 pagine facili facili. A proposito, vi siete accorti che le preview stanno diventando lunghe quanto le recensioni? Meditate, gente, meditate. Oh no, mia nonna è appena caduta sulle pagine centrali di K, che si erano "stranamente" staccate e che non riuscivo a trovare. Povera nonna, la vedo lì per terra nel regno dei GdR per PC. Ah, ma bene, siamo finalmente arrivati al fulcro della lettera: i PC. Aiutatemi anche voi ad abbandonare il gioiello della Commodore, parlateci dei PC! La loro CPU, il Bus, l'architettura, il Bios della scheda, ecc...per operare una scelta in linea col presente ed il futuro. Si perché credo che molti amighisti siano pronti a migrare sulla piattaforma PC, ma sono spaventati da sigle come 486DX, EISA, Power PC, Local Bus, PCI, CIP & CIOP. Quindi vi faccio un appello: affrontate seriamente questi argomenti, magari al posto degli articoli da me criticati prima, permettendo anche a noi amighisti (per poco) di continuare a divertirci.
P.S.: siete ancora la migliore rivista del settore ma la concorrenza non sta certo a guardare.

No Limits.

Chiunque si senta un po' alienato dalle sigle che contraddistinguono l'universo PC può usare la lettera immediatamente successiva per tirare fuori qualche aracnide dal pertugio (oppure fare

riferimento all'articolo apposito che compare sullo speciale multimedia). Mi dispiace sapere che per qualcuno articoli come quello sul "Chi è Chi" della Galassia Interattiva siano solo metodi per occupare spazio. Scusa, ma avremmo potuto recensire quei giochi messi in "striscia" su quelle sette pagine, e allora sì che avremmo sprecato spazio (e ti garantisco che il nostro direttore ha sudato sette camice per proporvi la Galassia Interattiva). La colpa non è di nessuno, una volta tanto: il problema vero a questo punto è la presenza di un lieve sfasamento tra chi scrive la rivista e chi la legge. Il fatto è che noi abbiamo in ufficio macchine come il CD-I e il 3DO, le usiamo ormai quotidianamente, mentre pochi tra voi lettori hanno mai avuto la possibilità di vederne una, anche spenta e scollegata. Il momento è delicato, più di quanto sembri: il fatto che colossi come il gruppo editoriale Time, la Warner, la Disney entrino convinti nelle nostre praterie virtuali non ti dice niente? Amiga è una grande macchina, ma non è mai stata la sola e ora meno che mai. Non è tanto una questione di provincialismo, quanto che il cambiamento sta avvenendo di sicuro, ma con dei costi. Per noi che ormai da un paio di mesi scaldiamo le pizzette nel lettore CD del 3DO, un articolo come quello ha perfettamente senso. Per quelli che invece hanno ancora davanti la manina del Workbench, forse ne ha di meno, anche se probabilmente ne dovrebbe avere di più. Kappa in questo senso funge un po' da terzo occhio. Se vi cascano le palpebre dei primi due di serie, ne resta spalancato uno, per evitare che vi buttino giù dal letto in maniera troppo brusca.

GET IN THE BO-RING ovvero TESI DI LAUREA

Gentile redazione di K,

Ho già scritto tempo fa sul trito tema della pirateria. Questa volta, anziché studiare come dovrei, mi sono applicato su un tema altrettanto dibattuto, e cioè quello della continua evoluzione delle macchine, in particolare dei PC. In effetti, era mia opinione che il continuo upgrading delle apparecchiature fosse necessario non tanto per i giochi quanto per i programmi applicativi, nel senso che magari uno come me che sta immolando la propria vita a Syndicate può benissimo stare tranquillo per i prossimi dodici mesi con il suo 486, mentre se usassi il mio PC in un'azienda (avendola!) e quindi se avessi continuamente a che fare con i vari Lotus, Excel e prodotti del genere dovrei di ora in ora stare attento alle novità del mercato per non rimanere indietro, e cioè per non rimanere impossibilitato ad usare quel tipo di software. Ma qualche giorno fa ho letto su PC Magazine che sono proprio i videogiochi a spremere di più i computer. Ora, se questa affermazione è vera, ne deriva che le continue spinte del mercato verso macchine più potenti sono generate proprio dall'industria dei videogiochi, giusto? Allora sono andato a prendere gli ultimi tre numeri di K (dicembre, gennaio e febbraio) e ho analizzato "cosa serve" per poter giocare i giochi da voi recensiti per PC. Il risultato è stato quello che segue. Dopo, c'è una sommaria conclusione, e una disperata richiesta d'aiuto relativa a Syndicate (passata all'ineffabile quanto nauseabondo Paglianti, NdR).

I giochi recensiti nei numeri 57, 58 e 59 di K con sufficiente accuratezza per la mia analisi sono stati 34. Con "sufficiente accuratezza" intendo dire che nella recensione avete fornito informazioni complete (o quasi) sui requisiti hardware richiesti dal gioco. Ho analizzato tali requisiti sotto quattro punti di vista: CPU, Ram, schede sonore, spazio occupato su hard disk.

1)CPU minima consigliabile.

Dei 34 giochi, in due casi non è specificato che microprocessore sarebbe meglio avere. Dunque il campione è costituito da 32. In sei casi è sufficiente un 286. In 26 casi basta un 386. In zero casi è richiesto un 486. Più in dettaglio, nei 6 casi in cui basta un 286, un solo gioco vuole minimo un 286 a 16 Mhz, un altro gioco minimo a 20 Mhz, 4 giochi un 286 generico di velocità non specificata. Dei 26 giochi che richiedono un 386, 3 vogliono un 386 a 33 Mhz. Solo in due casi è consigliato un 486, anche se naturalmente è presumibile che qualunque gioco giri meglio su un 486 che su un 386!

2)RAM

Per 5 dei 34 giochi non è specificato che memoria serve. Dunque il campione è costituito da 29 giochi. Di questi, 10 chiedono solo 640K (un paio anche di meno), 2 vogliono un mega, 10 vogliono due mega e 7 vogliono quattro mega. Solo per *Indycar Racing* sarebbe meglio avere più di quattro mega, per l'esattezza otto. *Indycar* è anche uno dei giochi per cui si consiglia un 486.

3)Schede Sonore

Per 3 dei 34 giochi non è specificato nulla in merito alle schede sonore. Dei 31 rimanenti, tutti supportano le principali schede sonore (SBlaster, Roland, AdLib, ecc...)

4)Hard Disk

Per due giochi non è specificato lo spazio richiesto. Dei 32 rimanenti 5 occupano uno spazio da 1 a 5 mega, 10 occupano da 6 a 10 mega, 10 occupano da 11 a 16 mega e 7 occupano più di 17 mega. Ad essere precisi, di questi sette giochi ben quattro occupano più di 20 mega.

Una sommaria conclusione la si può trarre sin da adesso. Si può ben smitizzare l'affermazione che ormai il 386 è morto (non lo dico "pro domo mia", visto che ho un 486 a 50 Mhz) e che il Pentium è alle porte. Ora come ora il Pentium non serve a niente e il 486 serve per godersi al meglio i giochi più esigenti, dovendo però subire dei problemi per i giochi meno esigenti, nel senso che questi ultimi girano a velocità tale da costringermi ad artifizi vari in termini di cache memory, overdrive e roba del genere ogni volta che voglio giocare a un semplice *Moonstone* (girano in modo talmente veloce da risultare quasi comici).

Il guaio è che quasi sempre l'appassionato di computer è anche una persona che DEVE AVERE l'ultimo prodotto, sia esso un PC o un sistema operativo, indipendentemente dal fatto che tale prodotto possa essergli utile o meno. Io comunque ho ancora il DOS 5.0 e sto bene così. Ritornando al nostro tema, si può dire che quattro mega di RAM siano più che sufficienti per la stragrande maggioranza dei giochi in circolazione; nel 75% dei casi sono sufficienti anche 2 mega. Ci sono però due aspetti che andrebbero tenuti maggiormente in conto: il sonoro e la capienza dell'hard disk. Quasi tutti i giochi richiedono ormai una scheda sonora, ciò vuol dire che un acquirente di un PC oltre a spendere almeno due milioni e mezzo per un 386 decente deve mettere in cantiere almeno qualche altra carta da centomila per (almeno) una Soundblaster. Certo, la scheda sonora non è obbligatoria, ma visto lo speaker interno del PC (aargh!) è ben difficile che si riesca a sopportare nella propria macchina un tale divario tra le prestazioni grafiche e quelle sonore (questi giovani d'oggi non sono mai contenti, NdR). Infine molti, troppi giochi (più del 50%) sconfinano allegramente oltre gli undici mega occupati su hard disk. Basta avere il Windows, un paio di buoni applicativi, il DOS, 4 o 5 giochi "seri" (un paio di *Ultima, Syndicate, Lands of Lore* e roba del genere) e altrettanti giochi da otto/dieci mega, per occupare quasi completamente un hard disk da 200 mega.

In sostanza, i rapporti tra velocità della macchina e capienza dell'Hd dovrebbero essere riconsiderati. Oggi come oggi 120 mega sono davvero pochini e di conseguenza credo che i produttori di hardware dovrebbero aumentare la capienza degli hd delle macchine offerte (leggo di continuo ottime offerte di computer vari, ma puntualmente rifilano scarsi 170 o addirittura 120 mb di hard disk, se non 80). D'altra parte i produttori di software potrebbero anche prevedere che qualche giocatore può anche aspettare un po' perciò configurare i giochi in modo da poterli giocare anche dai floppy disk, senza cioè doverli per forza installare su disco fisso: poi, se uno li vuole installare, faccia pure. Queste rimangono comunque solo mie considerazioni: il dibattito è aperto!

Nonfirmo, daqualcheparte.

Ma perché dovete farmi ricordare con questi mezzucci che devo ancora dare statistica e

INDYCAR RACING

che sono due anni che me la porto dietro? Paradossalmente poi, questa è una lettera che interesserà più gli utenti Amiga, gongolanti al solo pensiero di dover inserire un paio di disketti per poter giocare in santa pace, godendo per una volta del fatto che i giochi installabili su disco rigido per la loro macchina si contino sulle dita di un monco. Il 386 in definitiva, è morto o no? Sicuramente è ancora vivo, ma è vecchio. E di conseguenza è lento, troppo lento per stare dietro ai bambini e troppo attempato per giocare coi giocattoli dei bambini. Pagan: Ultima 8 è un gioco per i 486, vederlo su un 386 è come far entrare mio nonno in campo con la primavera del Real Madrid. Ci sono comunque un sacco di bei giochi che girano egregiamente su un 386, e generalmente le migliorie riscontrabili su macchine superiori riguardano, a parte la velocità, principalmente l'aspetto grafico. Giocare Indycar Racing su un 486DX2 col texture mapping spalmato ovunque è fantastico, ma per quanto concerne il nervo principale della simulazione vera e propria, la spina dorsale del gioco, la situazione è la stessa su entrambe le macchine. Anche su un 386 potete regolare ogni parte meccanica della vettura, la giocabilità, il gioco sono gli stessi. Ciò nonostante (e dovrebbe essere la cosa più importante), chi ha un 386 sa che su un 486 Indycar sarebbe comunque "meglio", fosse solo per il fatto che il 486 esiste in concreto e che l'amico sotto casa ha le monoposto in texture mapping e voi no. E solo questo fatto basta, credo, a dire che il 386 è vivo nella sua epoca, coi suoi ottimi giochi (negarlo sarebbe come dire che i programmi che avete sempre giocato non sono più divertenti solo perché su altre macchine c'è di meglio: è questo il punto, il 386 è una macchina, il 486 un'altra) e le sue altre belle cose...però è in fase di agonia: la concorrenza spinge, e migliorare il lavoro fatto per Indycar significa programmare meglio e richiedere ancora più potenza di calcolo (una piccola precisazione; molti potrebbero obiettare che la strada sta nell'ottimizzazione del codice, bene, sappiate che oltre un certo livello non si riesce ad andare. Un esempio? Doom è scritto per la maggior parte in C++ e John Carmack, il programmatore della id Software, ha dichiarato che una riscrittura in assembly non fornirebbe che un 15% in più in termini di velocità NdR) tra l'altro per ora sembra solo ed esclusivamente a vantaggio dei fattori estetici. In definitiva, per le sensazioni che il futuro intende proporci, l'unico ponte alternativo al 3DO o alle future macchine da gioco previste da Sega e Sony è la strada 486/Pentium, e ancora una volta è una questione di gusti e di soldi (un Master System costa 99mila lire, e ci si può "giocare"). Purtroppo poi, i giochi hanno bisogno di spazio su hard disk, altrimenti giocheremmo ancora tutti con le stesse cose di dieci anni fa. Giocare da disco, come dici tu, non è possibile per un motivo molto semplice: i file contenuti sul floppy sono semplicemente file compattati non eseguibili, che l'installatore scompatta e rende eseguibili: è come un'enciclopedia, che per spiegare una parola ne usa seicento. E giocare da disco è come se tu pretendessi di capire quella parola senza qualcuno che te ne spieghi il significato. È giusto, 120 mega sono pochini, ma è questo l'elemento che fa salire i prezzi degli ormai necessari 250 e più mega. Inoltre, le configurazioni delle macchine in offerta non sono obbligate: l'hd da 140 mega è suggerito, per mantenere il prezzo entro i confini dell'appetibile. Chiaro che se poi l'acquirente dice: "vorrei quel 386dx da tot. lire però con un hd da 350 mega", il venditore l'hd da trecento glielo monta eccome, basta che l'altro paghi. Se il rivenditore si rifiuta di montargli l'hd anche se l'utente vuole pagare, l'utente alza le ciaps e va in un altro negozio: questo, per quanto incredibile, si chiama "libero mercato".

SPOON and NEEDLE

Vale a dire, un'overdose di lettere interessanti per un motivo o per l'altro e pericolose per la coscienza se impietosamente scagliate nell'inceneritore. Per dimostrarvi che leggo tutto quello che mi arriva (a costo di abbandonare Novella 2000 nelle situazioni fisiologiche), ecco qui un breve ma lungo excursus sulle altre bottiglie approdate su questa spiaggia negli ultimi trenta (cupi) giorni. Mario e Saverio ci esortano di cuore a "liberare Vitellozzo" e postpongono i loro connotati alle nostre zampacce con l'invito a muoverci come vogliamo, e loro zitti sotto. Potete considerarlo fatto, e aggiungiamo noi, la Sound Blaster (meglio la "Pro" se avete un CD-Rom) è un'ottima scheda "multi-purpose", flessibile quanto basta e pure economica. Una precisazione per un lettore di cui non riesco a decifrare il nome: quando ho scritto "supportiamo la Lega Anti Vivisezione" non intendevo far germinare un seme sinistrorso nelle pagine del K-Box, per quanto io mantenga le mie idee assolutamente anarchiche e utopistiche (almeno nei giorni in cui devo consegnare la posta): il mio era un modo come un altro per dire che nel 90% dei casi gli esperimenti sugli animali sono assolutamente inutili (test chimici, cosmetici, nervosi affatto necessari e attendibili), e nel 100% dei casi rimangono ingiustificabili, se non per chi ha il coraggio, oggi come oggi, di ritenere che l'uomo sia al centro del mondo. Senza rancore, davvero. Per Vincenzo 1968, ho visto la tua lettera pubblicata su TGM e francamente questa cosa di spedire lettere identiche a due riviste "concorrenti" (odio la parola con tutto l'apparato cardiovascolare) mi dà un attimo fastidio. Se vuoi dire qualcosa a me, soprattutto quando l'argomento non è propriamente inerente al contenuto della rivista, mi fai il favore di parlare con me e solo con me. Altrimenti, se leggo una lettera identica a quella arrivatami pubblicata su TGM, posso addirittura pensare a uno scherzo di gusto meno che dubbio ed evitare direttamente di risponderti. Non ce l'ho con nessuno, però il tentativo "bifronte" è un attimino ipocrita e fasullo. Grazie comunque per la bella lettera, ma queste cose andavano dette. Ringrazio Stefano Peracchi per la precisazione su Critical Path, recensito a Febbraio, è vero, il codice di cui si lamentava Alexandre Pasetto era tratto dal bellissimo "Farheneit 451" ma queste cose possono sfuggire anche ad un pozzo di scienza come il tizio in questione. Lo abbiamo comunque punito provocandogli dei tremendi dolori fisici con attrezzi strani. Fabio Knight Totaro propone una raccolta di firme per indurre chi di competenza a far abbassare i prezzi dei giochi. Queste sono cose belle ma ultimamente ho l'impressione che il furor di popolo faccia meno effetto di una capra ubriaca. Ad ogni modo noi appoggiamo, appoggiamo e ancora appoggiamo. Gaetano Ferraù ha avuto dei problemi con Sam & Max e la C.T.O. Quello che possiamo fare è girare la tua lettera direttamente a loro e augurarti buona fortuna (lo so che non fa ridere). Infine un ringraziamento particolare va a Morbius, Conan il Barbaro 78 (ma che bei soprannomini che vi scegliete), Raffaele da Firenze e il Babbionazzo ricoverato d'urgenza per le belle letterine colorate e con tanti disegnini per la gioia di tutti i bimbi che fanno il girotondo e giocano allegri. Er...no, in realtà sono solo belle lettere. Meno male.

SPEGNETE LA RIVISTA

No, dai, non è ancora il momento. Dopo un breve stacco pubblicitario troverete le rubriche di Paolo Paglianti e Alessandro Cattelan, sempre solleciti e disponibili. Poi ancora un altro paio di spot e subito dopo arriva la buonanotte. Questo ammesso che leggiate K prima di crollare tra le spire di Morfeo o sottobanco prima di una lezione di qualsiasi materia che vi ammazzi la salute. Ma come, noi stiamo qui a schiattare di fatica e voi vi addormentate? Non va mica bene. Rileggete tutto daccapo, su, fatelo per me. E dai.
Che seguiate o meno l'invito, buonanotte. Grazie comunque per averci fatto così velatamente capire che siamo soporiferi. Che ingrati. Almeno tenete a mente che BBK (02/58105803, cinque nodi a ricerca automatica) dispone di un'area POSTA nella quale potete sbrodolare tutti i vostri dati, deliri onirici, confessioni (cosa fate col computer quando la coscienza si assenta un attimino?) e buoni consigli. Per ora, sogni d'oro (e se non vi va di leggervi le rubriche dopo questa saltatele pure, che lo sappiamo che avete sonno).

Tiziano

ABACUS

L'informatica da vedere, provare, comprare

Fiera Milano, 5 - 9 maggio 1994

INGRESSO GRATUITO

La mostra mercato Abacus, dedicata al computer e alla telematica per lo studio, l'hobby, la casa è il punto di riferimento nazionale per l'informatica di consumo.
Abacus consente ai visitatori non solo di vedere, ma anche di provare e comprare i prodotti esposti, che vanno dagli home computer alla telefonia domestica, dai videogames all'editoria multimediale.
L'ingresso al pubblico è gratuito e permette di partecipare ai numerosi eventi speciali di Abacus '94: la mostra Disney Software per i fans di Topolino e dei personaggi disneyani, il campionato di simulazione di volo per gli aspiranti piloti virtuali, l'anteprima nazionale dei film interattivi; lo stand de "L'Albero Azzurro" RAI e la rassegna "Comunicare dall'azienda al consumatore".
Per le scuole di tutta Italia è possibile prenotare le visite guidate ad Abacus, organizzate con gli istituti IRRSAE Lombardia e IARD (tel. 02-8692254).

Presso gli stand vengono presentati i vari aspetti della nuova "cultura multimediale", basata sui nuovi strumenti interattivi per l'apprendimento delle discipline umanistiche e scientifiche.
Anche i commercianti interessati al nuovo mercato consumer trovano all'ingresso della mostra un punto di accoglienza e di guida, realizzato in collaborazione con riviste specializzate in informatica, elettronica di consumo e cartolibreria (in quest'ultimo settore Abacus ha ottenuto un prestigioso riconoscimento internazionale, vincendo il premio marketing IFOSA a Copenhagen nel 1993).
Tra le novità attese per la quinta edizione della mostra mercato, promossa da Comufficio e Fiera Milano, figurano la più ampia gamma di CD ROM per l'intrattenimento e la cultura, i pen computer, il video digitale, tutti gli aspetti della telefonia domestica, le nuove periferiche per la creatività multimediale.
Appuntamento ad Abacus, quindi, dal 5 al 9 maggio '94 a Fiera Milano.

ABACUS

INGRESSO DALLE ORE 9 ALLE 18 DA PORTA MECCANICA (M1)
Per informazioni: tel. 02/48008648 - Fax 02/48008571

K BOX TNT

Bentornati all'ineguagliabile angolo dedicato alle risposte dirette su gabole, trucchi e soluzioni varie, curato dall'esimio Paolo Paglianti. Non riuscite a superare il White Castle di *Ultima VII - Serpent Isle*? Non avete idea di come superare il penultimo livello di *Gobliins 2*? State impazzendo perché il Dio non Nato di *Perihelion* sembra invulnerabile? Prendete carta e penna, tastiera e stampante, foglio A4 e fax, fate ricorso alle vostre arti letterarie per descrivere nei minimi dettagli il vostro assillo e spedite il tutto a K Box TnT, Via Aosta 2, 20155, Milano, o faxate allo 02/33104726.

"Sono Mario, un vostro assiduo lettore e ammiratore di Milano [...] bloccato nel mitico, anzi, ultramitico *SuperFrog* del Team 17: infatti non riesco a superare assolutamente il livello del Castello. Non potreste pubblicare le password di questo incredibile platform?". Ahi, mi sa che ti sei perso proprio il numero di K dove avevamo pubblicato le password della SuperRana... Comunque, niente paura! Colgo l'occasione anche per ringraziare Lorenzo e Stefano Grande, che ci hanno spedito proprio questi codici di recente. Le password che ti interessano sono:

Castello	392822
Circo	343522
Piramide	467464
Mondo Ghiacciato	452234
Astronave	387211

I Cattivosauri ne combinano di tutti i colori a Tommaso e Leonardo Carraro di Roma, che ci scrivono per implorarci: "[...] Pietà! sono sicuro che mi aiuterai a risolvere il mio problema: non riesco ad accedere al secondo livello di *Jurassic Park* (versione PC) perché non ho idea di come salvare la ragazza nella fogna. Potresti indicarmi le password per i livelli successivi?" No, purtroppo non possiamo indicarti le password: infatti nella versione PC i codici sono "privati" per ogni copia e funzionano solo se hai già superato il livello in questione sul tuo computer. In ogni caso, per completare il primo livello devi spingere la cassa che si trova a nord-ovest dall'entrata fino alla bambina. La cassa fungerà da zattera improvvisata e potrai portare all'uscita la ragazza.

Passiamo al consueto angolo-LucasArts, che come al solito occupa preoccupanti percentuali dello spazio della mia casella postale e, ovviamente, anche dei TnT K-Box.

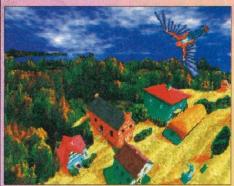
Iniziamo con i problemi di Fabio Rossi di Voghera: "[...] Sto giocando a *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, e sono bloccato perché Sophia viene ipnotizzata dal medaglione nella stanza con la fossa piena di lava [...]. "Devi prendere l'amuleto e metterlo dentro la scatola dorata (quella che trovavi nel labirinto di Creta). Infatti questa scatoletta può schermare il potere dell'oricalco e del fantasma rinchiusi nel medaglione.

Un altro lettore bloccato inesorabilmente a *Indiana Jones and The Fate of Atlantis* è Roberto Moro di Milano, che ci scrive perché " [...] Sarei enormemente grato se poteste aiutare nel risolvere un piccolo rompicapo: sono arrivato all'enorme trivella del labirinto di Atlantide, ma non so come metterla in moto [...]" Devi esaminare le iscrizioni che ci sono nella stanza della trivella e, uscendo, nel corridoio: in base a come è posizionato il cerchietto nero rispetto a quelli "vuoti", devi mettere le due leve che hai nell'inventario (lo scettro e la sbarra di ferro che hai usato per liberare Sophia) per mettere in moto (prima combinazione) e spostare (seconda combinazione) la trivella.

Tornando un po' indietro nel tempo, parliamo dell'indimenticabile *Indiana Jones and The Last Crusade*: Marco Baldelli di Perugia ha infatti qualche problema perché "[...]dopo aver preso dirigibile e biplano, vengo bloccato dai crucchi alla frontiera. Penso che per superare il posto di blocca dovrei utilizzare un pass, ma finora non ho trovato nulla del genere. "Hai ragione, caro Marco: infatti devi prendere il pass che si trova in una cassetto nella stanza del Castello Brunwald dove c'è, tra l'altro, anche il trofeo gigante. Quando poi incontri Hitler, devi consegnargli il pass insieme al libro per ottenere un permesso firmato, che ti permetterà, più avanti, di superare la frontiera.

Mariangela, una pulzella amante dei GdR ci scrive per avere qualche aiuto su *Ultima VII - The Black Gate*: "[...] Dopo settimane di entusiasmanti viaggi, sono bloccata in due punti cruciali e, se continua così, mi sa tanto che il mio agguerritissimo party si ammutinerà e mi farà a fette! Le domande sono: 1) gli Emp non mi danno il fischietto per comunicare con le Wisp, anche se ho già fatto firmare al falegname di Yew l'impegno a non tagliare più gli alberi; 2) Alla House of Game di Buccaneer's Den, Sintag non mi da la chiave del dungeon annesso. Ho girato tutta l'isola, sia di giorno che di notte, ho parlato con tutti (anche con l'affascinante Roberto dei Baths...) ma non riesco a scoprire niente di utile! Potrai resistere al pianto disperato di una tenera fanciulla? [...]" Non vale! Come può il nostro Avatar redazionale resistere ad una preghiera così accorata? Beh, 1) devi

Saltellando di qua e di là, tra i monitor di tutti i giocatori amighisti, la ranocchia del Team 17 atterra sulle pagine dei TNT.

È già uscito l'ottavo episodio, ma la saga di Ultima miete successi anche grazie al fantastico *Serpent Isle*.

Misteri chtulhoidi per gli avventurieri amanti dell'orrore. Se avete bisogno di una mano, chiedete a Paolo Paglianti!

I folletti della Coktel stanno facendo impazzire tutta Italia. Continuiamo a ricevere vagonate di lettere imploranti...

Tricks'n'Tactics

parlare con tutti e tre gli Emp: salterà fuori che l'Emp maschio ha il permesso dell'anziana di seguirti, ma non ha quello della moglie ('ste donne!). Devi allora fare un altro giro di conversazioni, e solo allora l'Emp maschio ti consegnerà il fischietto. 2) Non puoi accedere al dungeon di Buccaneer's Den finché non ottieni il Cubo di BlackRock, cioè fino a quasi la fine dell'avventura. In sostanza devi tornare qui molto più tardi.

Stefano di Rovigo sembra aver trovato pane per i suoi denti in *Shadow of the Comet:* "[...] Una volta raggiunta la caverna della seconda isola (quella completamente oscurata in cui bisogna utilizzare la lanterna) sono riuscito a liberare i due prigionieri legati al palo. Appena questi escono dalla caverna, cade un masso che blocca senza speranza l'uscita della caverna. Cosa devo fare per poter uscire? [...]" Beh, prima di tutto devi parlare con i Webster, quindi, molto velocemente, utilizza lo smeraldo e il turchese sui due anelli e il bidone di acido sul rilievo del pavimento, dove troverai un diamante.
Avvicinati al mostro lovecraftiano, indossa i due anelli e riuscirai a sconfiggere l'entità malvagia. Esci quindi dalla stanza e vai verso est: esaminando il muro a nord dell'entrata usata prima, troverai un passaggio segreto, che conduce al Calvario. Lì dovrai "solo" sconfiggere il semidio Cthuloide... Niente male, vero?

Questo mese sono arrivate ben due lettere per *Future Wars*: nella prima, Girolamo Castaldo ci implora perché "[...] sono arrivato nelle fogne di Parigi XXIII e non riesco a uccidere il mostro che minaccia la donna con il bambino. Penso di aver dimenticato qualche oggetto più indietro! [...]" Devi prendere la lampada che è nascosta tra le macerie di Parigi, quindi devi entrare nelle fogne e riempire la lampada con l'acetilene distribuito dal primo rubinetto. Quando incontri il mostro, devi blastarlo con la lampada!

Nella seconda missiva su Future Wars, scritta da HNK (Hokuto No Ke - un po' megalomane, non vi sembra?) ci chiede invece "[...] come fare per sopravvivere alle guardie del pianeta nemico. Infatti ho la pillola per l'invisibilità, ma anche con questa non riesco a scappare abbastanza lontano e vengo catturato regolarmente [...]." L'unico modo è proprio prendere la pillola e darsela a gambe verso la cassa in basso a sinistra. I secondi sono contati, ma dovresti riuscirci dopo un paio di tentativi.

"Cari amici di K, sono arrivato nel quadro di *Gobliiins* in cui troneggia al centro della stanza la statua del piccolo Buddha (codice KKKPURE). Sono in possesso della daga, ma quando questa si trasforma in una chiave, non riesco a raccoglierla [...]" Utilizzando il Tecnico, devi usare la daga infiammata sul ciondolo appeso al petto della statua, quindi devi conficcare la daga nella mano destra: allontanandoti, potrai vedere la daga trasformarsi in chiave. Prendi questa chiave, utilizzala nell'orecchio sinistro e infine posiziona tutti e tre i personaggi sulla mano desta. In ogni caso, la password per il livello successivo è NGOGKSP.

Tre lettori sono bloccati invece nel secondo episodio dell'avventura goblinesca della Coktel, *Gobliins 2*: Piero e Cinzia ci fanno sapere che "[...] Dopo aver preso tutti gli oggetti che abbiamo visto (bottiglia, salame, vino, pietra e fiammiferi) siamo arrivati al punto in cui dovremmo dare da mangiare al gigante per proseguire per la nostra strada. Tuttavia non sappiamo bene cosa far, perché infatti non riusciamo a catturare la gallina [...]." Come dice il famoso detto, dovete accontentarvi solo di un uovo! Procedendo con ordine, spostatevi nello schermo del gigante, fate prendere a Winkle la gallina, quindi con il suo compagno di disavventure, datele una mazzata con il salame. Raccogliete l'uovo, utilizzate il salame nel primo buco per stordire il cane e superatelo con l'altro personaggio. Entrate nel buco nell'albero e riapparirete nella strada più in basso: d'ora in poi potrete utilizzare questa strada per avvicinarvi al gigante, senza dover passare davanti al cane!

Invece Mario Marzi ci scrive perché "[...] Il gioco è *Gobliins 2*, il problema è che non riesco a superare lo schermo con il cestista, le case e l'abitazione del Borgomastro: non riesco né a prendere la palla né ad attirare l'attenzione del Borgomastro. Aiutatemi! [...]" Prima di tutto, con Winkle devi lanciare la pietra contro la palla, che verrà sgraffignata dal bambino. Per prenderlo, devi mandare Winkle nella casetta del bambino e Fingus nella casetta sotto l'abitazione di Tom (quella in alto a destra). Una volta ripresa la palla, devi consegnarla al cestista e, quando la palla sta rimbalzando sul canestro, spingerla fuori con Winkle. In questo modo riuscirai parlare con il Borgomastro, che, interrogato sulla sua città-albero, ti consiglierà di scambiare quattro chiacchiere con Tom l'orologiaio.

Come al solito, *Eye of Beholder 2* fa perdere letteralmente il sonno ai lettori! Marcello Bonetto di Torino ci chiede: "[...] quando un disgraziato si trova in un livello maledetto (sta riferendosi al terzo delle Catacombe, NdR) dove non può dormire e riposarsi, né tornare indietro, ha faticosamente recuperato una chiave di Darkmoon dopo aver superato la stanza con le nove pedane, e scopre che le porte che necessitano questo tipo di chiave sono due, cosa deve fare se non suicidarsi? La chiave incriminata si trova in questo stesso livello, o in altri precedenti (nel qual caso la tragedia assume contorni apocalittici)? [...]". In un certo senso, questo problema è un po' "anomalo" perché normalmente (anche a due anni dall'uscita del gioco) ricevo tonnellate di lettere su come superare la stanza delle nove pedane, non su dove cercare le chiavi. Comunque, niente paura! Non ho capito dove hai preso la prima chiave di Darkmoon: in ogni caso, una è proprio al terzo livello, dopo una serie di stanzette separate da muri illusori che si trovano a sinistra della famigerate stanza delle nove pedane. La seconda chiave si trova al quarto livello, quello delle formiche: per arrivarci devi scovare il passaggio segreto del terzo livello (si trova andando dritti verso ovest dalla porta con la bocca che chiude l'uscita di questo livello).

Gianluca Signorelli ci chiede una mano sempre per *Eye of Beholder 2*: "[...] Sono ormai arrivato all'ultimo livello, ma non riesco a sconfiggere i Mind Flayer e affrontare quindi lo scontro finale. Come fare? [...]" L'unico modo è evitarli! Infatti i Mind Flayer sono potentissimi e, visto che non è un scherzo neanche il combattimento con il Cattivone finale, ti consiglio di evitare ad ogni costo la stanza a ovest (dove sbucano fuori i Mind Flayer) e dirigerti invece verso la porta a est che devi aprire lanciando il Dispel Magic sui due triangoli laterali.

Per questo mese è tutto! Ma non preoccupatevi, perché nel prossimo numero troverete altre risposte ad altri problemi.

A cura di
Alessandro Cattelan

L'ANGOLO DEL Tennico

Una delle cose che più amo della redazione di K è che l'atmosfera è rilassata e non c'è assolutamente rivalità tra i redattori. Per questo sono sicuro che Paolo Paglianti non se la prenderà se faccio notare che io ricevo più lettere di lui, alcune anche coi cuoricini, che se io non rispondo alle domande tenniche la gente non può provare i suoi trucchi, che mio papà è più forte del suo. Quindi perché K-Box TNT viene prima dell'Angolo del Tennico? (Tra l'altro lui ha una gamba di legno e un occhio di vetro, nonché un neo peloso di 45 cm di diametro sulla guancia destra)

Scrivo questa lettera perché ho bisogno di qualche consiglio su un problema squisitamente tecnico. Sono un appassionato di giochi di guerra come *Their Finest Hour*, *Red Baron*, *Wing Commander I* e *II*, ecc. e, fino a pochi giorni fa possedevo un computer Acer 915V 80286 con un mega di RAM e DOS 3.30, che mi ha servito benissimo per quattro anni. Ora però, con l'uscita di giochi sempre più complessi, ho deciso di aggiornarmi ed ho acquistato un 486 IBM originale, 66 MHz, 8 mega di RAM, DOS 6.0, due hard disk per complessivi 470 Mb, lettore CD-ROM, monitor VGA ad alta risoluzione, ecc. Con una macchina del genere credevo di aver risolto tutti i miei problemi per diversi anni, ma quando ho installato sull'HD i giochi che avevo sul 286 insieme ad altri acquistati di recente, ho avuto una brutta sorpresa: tutti i giochi, da *Their Finest Hour* a *Wing Commander II*, giravano così veloci che era impossibile giocarci.

Sono tornato dal mio fornitore e gli ho prospettato il problema, al che lui mi ha risposto che forse poteva procurarsi dei dischetti con un programma "rallentatore", ma che comunque avrei fatto meglio ad acquistare un 486 DX a 33 MHz (mentre il mio era un 486 DX2 a 66 MHz).

Ho seguito il suo consiglio ed il risultato è ancora più strano! Un gioco "vecchio" come *Their Finest Hour* (La Battaglia d'Inghilterra, cioè) gira pianissimo, più piano di come girava sul 286, tanto che giocarci è quasi noioso; invece *Wing Commander I* è rimasto velocissimo e ingiocabile, mentre *Wing Commander II* va un po' più piano, ma comunque troppo veloce per giocare "comodamente".

Poiché ho altri giochi da installare, come per esempio *Falcon 3.0*, *F/15 Strike Eagle III*, *Great Naval Battles*, *Aces of the Pacific*, *B/17*, ecc.; tremo al pensiero di ciò che può capitare!

Come si spiega questo strano fatto? E che cosa posso fare per far girare TUTTI i giochi, vecchi e nuovi, alla stessa velocità, cioè a una velocità "comoda" per giocare? Esistono davvero dei programmi rallentatori e sono affidabili?

Vi sarei molto grato se poteste risolvere cortesemente questo mio problema.

Cordiali saluti.

Filippo da Napoli

Gentilissima redazione di K, innanzi tutto volevo rivolgervi i miei più sentiti complimenti per la riuscita della vostra rivista, la migliore nel campo videoludico. Ho cinque quesiti e sono sicuro che essendo persone estremamente competenti, saprete rispondermi:

1) possiedo da 3 anni un compatibile IBM 386 dotato di turbo. Ai primi tempi non me ne fregava sinceramente niente di sapere di più, mi bastava soltanto giocare. Qualche mese fa ho deciso di aprire il libretto delle istruzioni e, trovandolo purtroppo tutto in inglese, mi sono armato di pazienza e soprattutto di un buon vocabolario per cercare di capirci qualcosa. Sul mio manuale ho trovato la sigla 386 SX 16 MHz-20 MHz-25 MHz: mi sapreste spiegare quanti MHz ha il mio PC?

2) rendendomi conto che il mio "vecchio" PC è ormai sorpassato avrei deciso di cambiarlo in un 486: volevo sapere se per passare ad un 486 devo cambiare completamente il mio PC o se posso renderlo più veloce in qualche altro modo (se esistesse vorrei sapere qualche prezzo)

3) di quanti MHz può aumentare il mio PC se metto il turbo?

4) che cosa sono i "cache"?

5) secondo la vostra illustre opinione, quando potrebbe uscire il terzo episodio della serie *Monkey Island*?

Spero che rispondiate presto alle mie domande altrimenti dovrò rimanere nella mia ignoranza e magari comprare un PC già sorpassato (coi ritmi di oggi!!)

Ancora grandi complimenti.

Stefano Di Liberto
Cernusco sul Naviglio (MI)

Due lettere che ci parlano di problemi di velocità, anche se opposti. Filippo ha una macchina "troppo veloce" (eresia, i PC non sono mai troppo veloci!) senza il tasto del turbo, mentre Stefano ha una macchina troppo lenta con il tasto del turbo, pulsante del quale peraltro non ha individuato perfettamente la reale funzione. Cominciamo a descrivere le funzionalità di questo misconosciuto tastino, partendo da un breve escursus storico. Nei primi anni '80 IBM presentò il suo PC adottando un microprocessore 8088 a 4,77 MHz; il software ludico, quei rari esemplari sviluppati all'epoca, erano calibrati per quel tipo di performance. Con l'avvento sul mercato di PC compatibili più veloci (8-10 MHz) e

addirittura del PC AT (80286 a 6 MHz) i tempi di esecuzione dei programmi si ridussero drasticamente a tutto vantaggio dei software "seri" come data base e fogli elettronici e a discapito di quei giochi pionieri che funzionavano al doppio della velocità per cui erano stati concepiti, rendendoli del tutto inutilizzabili. A questo punto alcuni produttori di compatibili decisero di adottare il famigerato "tasto del turbo", ovvero un pulsante con la funzione di ridurre la frequenza di clock per riportarla temporaneamente a valori accettabili da tutti i software. Un espediente per ridurre le prestazioni, quindi, e non per aumentarle come ipotizzava il lanciatissimo e speranzoso Stefano. La modalità "turbo" è in realtà la velocità effettiva della CPU mentre quella "deturbizzata" riduce di un fattore variabile da motherboard a motherboard le prestazioni. Per i computer di "rango" il famigerato tasto era quasi considerato un abbassamento del livello, bandito pertanto dai frontali dei marchi più prestigiosi come IBM, Olivetti e compagnia bella. Nacque così la stirpe dei programmi "rallentatori", vera e propria moltitudine, con efficacia variabile a seconda delle capacità del programmatore e della ostinazione del software da rallentare. Oggi esistono diversi comandi che gestiscono una parametratura per la riduzione percentuale ad hoc delle prestazioni a seconda del gioco che si intende utilizzare. Uno al momento è in linea su BBK, anche se non è un upload recente e potrebbe essere cancellato da un momento all'altro. A Filippo consiglierei quindi in primo luogo di "insultare pesantemente" il rivenditore che gli ha consigliato il passaggio da DX2-66MHz a DX-33MHz (poi voglio vedere girare Strike Commander, *FS5, TFX e compagnia bella), e soprattutto di cercare un altro programmino rallentatore, magari più recente ed efficace (ve ne sono a decine tra il SW shareware e di pubblico dominio). Passiamo dunque alle risposte per Stefano:*

1) Il manuale che hai letto è quello della scheda madre, che può indifferentemente ospitare CPU 80386SX con frequenze di 16, 20 o 25 MHz. Per scoprire esattamente la velocità del microprocessore montato sulla tua macchina puoi aprirla e cercare sulla scheda madre un chip quadrato montato in uno zoccolo (ovvero non saldato ma inserito in una sede che ne consente l'inserimento e l'estrazione incruenta) e verificare le cifre che seguono la sigla "80386SX", che potrebbero essere 16, 20 oppure 25. Più facilmente potresti utilizzare un software di test e benchmark come quelli contenuti nelle Norton Utilities, *nelle versioni di* PC-Tools *successive alla 5,* Check-It, Landmark *ed altri ancora.*

2) Potresti sostituire solo la scheda madre, conservando hard disk, VGA, RAM e schede varie. Di fatto in questo modo avresti una CPU più veloce ma il collo di bottiglia su hard disk (in un HD di 3 anni fa la velocità di trasferimento è inferiore e il tempo di accesso ben superiore rispetto ad un disco fisso moderno), VGA (siamo nell'epoca del Local Bus e del true color) e RAM (a 80 nano-secondi invece che a 70 o 60) sarebbe veramente penalizzante. La soluzione migliore resta vendere tutto in blocco ed acquistare un computer nuovo. Le quotazioni, comunque, vanno dalle 450-500.000 lire per una M/B 486 VESA Local BUS espandibile P24T (Pentium Overdrive) con 0K cache e CPU 486SX-25, fino al 1.300.000 per la stessa motherboard con CPU 486DX2-66. Per Pentium si parla di circa 3.700.000 per M/B PCI e CPU a 60MHz (con 8 Mb di RAM e controller on board). Le VGA LB True Color vanno dalle 180.000 in su, mentre gli hard disk partono da una pezzatura minima di 170 Mb (intorno alle 450.000 lire) arrivando al 1.300.000 per i 540 Mb e ai 2.000.000 o più per gli HD da 1 Gb. A tutto ciò devi aggiungere il montaggio, a meno che tu non ti voglia avventurare personalmente nell'operazione, peraltro piuttosto pericolosa dato che vi sono dei bei soldoni in ballo. Per quotazioni meno approssimative potrai trovare indicazioni anche presso i rivenditori che fanno pubblicità su K.

3) Magari bastasse un tasto!!!.

4) La memoria cache è una memoria ad alta velocità (tra i 25 e i 15 nano-secondi di tempo d'accesso) che funge da tramite tra il microprocessore e la RAM vera e propria, per incrementare spesso sensibilmente la performance. In genere i 386 sono dotati al massimo di 64Kb, i 486 fino a 256Kb mentre i Pentium possono gestire fino a 2 MB di cache.

5) Per il momento la Lucas Arts non ha nemmeno annunciato il tanto atteso seguito delle avventure di Guybrush Threepwood...chissà se uscirà mai?

Mitico Alessandro, ho un PC DELL 486/16 MHz con 3 mega di RAM (diventeranno 8 tra non molto). Non molto tempo fa ho acquistato la Sound Blaster 16 MultiCD della Creative. Ora dopo aver scoperto che all'interno della confezione vi era un CD sono intenzionato ad acquistare un lettore CD-ROM. Purtroppo non ho scompartimenti liberi per acquistare un CD-ROM interno quindi la mia idea era mirata al CD-ROM della Sony CDU-7305 che se non ho capito male è esterno, ma avevo dei dubbi:

1) è a doppia velocità?

2) pur essendo esterno si può collegare alla SB16MCD almeno il sonoro?

Infine, cosa mi consigli tu?

Riccardo

Mitico Riccardo, a quanto mi risulta il modello da te indicato è si esterno ma è anche SCSI. Se tu avessi acquistato la SB16 SCSI-II non avresti avuto particolari problemi dal momento che il lettore si sarebbe potuto collegare direttamente alla scheda sonora; di fatto con la Multi-CD saresti costretto all'acquisto di un'interfaccia SCSI oppure di un controller dedicato. Il costo risultante sarebbe paurosamente elevato, ed ingiustificato per le prestazioni che otterresti. La soluzione, comunque, è fornita direttamente da Creative Labs che ha a listino un lettore esterno, collegabile direttamente alla SB, perfettamente identico a quello interno e quindi con prestazioni estremamente interessanti (300Kb/s di transfer rate e tempo medio di accesso di 280 ms). Il prezzo è intorno al mezzo milione.

Caro Alessandro, sono un triste possessore di un CD-ROM Mitsumi da 150 Kb/s, che desidero cambiare perché i giochi più spettacolari su CD che ho acquistato funzionano decisamente a scatti. In particolare mi riferisco a *The 7th Guest*, *Mad Dog Mc Cree* e *Rebel Assault*. Vorrei passare ad un 300 Kb/s ma proprio nel programma di configurazione dello stupendo gioco della Lucas ho notato che era possibile settarlo per il funzionamento con lettori da 450Kb/s. Dal momento che preferirei tenere questo lettore per un po' di tempo prima che diventi superato vorrei sapere se effettivamente esistono sul mercato modelli con quella velocità. Sarei inoltre curioso di sapere in virtù di quali fattori la velocità di lettura varia, dal momento che i CD con i giochi sono sempre gli stessi.

Saturnino
Roma

Al momento l'unico lettore da 450 Kb/s è il NEC Multispin 3X, dotato di interfaccia SCSI II e disponibile in versione interna ed esterna. Il tempo medio di accesso è di 195 ms, e incorpora una cache interna di 256 Kb per velocizzare ulteriormente le operazioni. Il costo è intorno al milione. La cosa più spaventosa è che NEC ha già in catalogo un lettore da 600 Kb/s, con tempo di accesso intorno ai 180 ms, che sarà il drive più veloce sul mercato, superiore addirittura al disk changer della Pioneer che permette trasferimenti a 600 Kb/s ma con un tempo d'accesso molto superiore. Il sistema su cui si basano è molto semplice: la velocità di rotazione standard dei CD-Audio e dei CD-ROM consente il trasferimento dei dati a 150 Kb/s. Raddoppiando, triplicando o quadruplicando la velocità di rotazione si ottengono transfer rate rispettivamente di 300, 450 e 600 Kb/s. Il tempo di accesso viene invece dato dalla velocità di spostamento della testina che emette e legge il raggio laser. In realtà le cose non sono così semplici dal momento che per l'interpretazione dei dati a velocità maggiorata sono necessari componenti sul controller interno del lettore particolarmente sofisticati.

ANNUNCI

VENDITA

VENDO per Amiga giochi come *Cannon Fodder, Monkey Island I e II, The Settlers, Simon the Sorcerer, Goal* e tanti altri a metà prezzo. Emanuele tel. 011/6615245 (dalle ore 19,00 alle ore 21,00).

VENDESI computer CPC 464 dell'Amstrad con monitor GT65 + programmi e molti giochi. Mario Leone via Rio Fresco - 04023 Formia (Lt) tel. 0771/269132.

VENDO o scambio i seguenti giochi per PC: *Monkey Island EGA* L. 50.000, *Populous* L. 30.000, *Monkey Island II* L. 90.000, *Loom* L. 50.000, *Lure of Temptress* L. 60.000, King Quest V L. 80.000, *Terminator 2* L. 10.000. Cerco disperatamente *Legend of Kyrandia* che compro ad un prezzo ragionevole o scambio per uno dei titoli precedentemente elencati. Vendo registratore originale Commodore per C64/C128 L. 60.000. Solo zona Milano. Matteo tel. 02/26413772.

VENDO 3 Chips di memoria ben funzionanti di un'espansione da 512 KB per Amiga 500 a L. 11.000 cadauno o tutti a L. 30.000. Zona Talsano (Ta). Annuncio sempre valido. Vittorio tel. 099/715330 (dalle ore 13,30 alle ore 15,30).

SVENDO Amiga 600HD 30Mb + espansione 1Mb + drive esterno + commutatore da 2.0 a 1.3, ancora in garanzia. Oppure giochi originali Amiga a metà prezzo (vasto assortimento). Angelo tel. 0425/23559.

VENDO Personal Computer I.B.M. compatibile: processore Intel 80386 25 MHz, Ram on Board 4 Megabyte, 1 floppy disk drive 3" 1/2 da 1.44 Mb, 1 floppy disk drive 5" 1/4 da 1.2 Mb, 2 hard disk Mitsubishi da 65 Megabyte l'uno, scheda video Super VGA Tseng ET 4000, 2 uscite seriali 1 uscita parallela, mouse, stampante 80 colonne 120 D-Plus, monitor 14 pollici a colori Super VGA (1024 X 768), corredato di oltre 100 Megabyte di programmi installati (DOS 6.0 italiano - Windows 3.1 italiano + applicativi, utility, giochi, ecc.), a sole L. 2.000.000. Preferibilmente zona Roma e dintorni.
Andrea tel. 06/65740423.

VENDO Commodore 64 in ottime condizioni accessoriato di tutto e persino di duplicatore a L. 90.000. Giacomo tel. 0571/666577.

VENDO annate delle riviste "Kappa" e "TGM" 90/93 a L. 50.000 ad annata. Sono anche interessato a scambiare riviste come "Fare Elettronica" e "Nuova Elettronica". Marco Mele Via Sicilia, 33 - 84098 Pontecagnano (Sa) tel. 089/382305.

VENDO giochi originali per Amiga: *Monkey Island* L. 30.000, *Robin Hood* L. 15.000, *Populous II* L. 20.000. Massima serietà. Davide tel. 0721/ 370285 (ore pasti).

VENDO Personal Computer Olivetti Prodest PC 128 completo di mouse e circa 50 cassette. Il tutto a L. 300.000. Alberto tel. 02/9621026 (ore pasti).

VENDO giochi originali per Amiga: *Lionheart* (L. 30.000), *Cruise for a Corpse* (L. 30.000), *Future Wars* (L. 20.000), *Ninja Warriors* (L. 15.000), *Knights of the Sky* (L. 40.000), *A320 Airbus* (L. 40.000). Matteo tel. 02/93569670 (ore pasti).

Giocatori di D&D affrettatevi! Finalmente potrete giocare con le tanto agognate regole Master ed Immortals, poiché VENDO i set "Master Rules" ed "Immortals Rules" completamente in italiano!!! Sono completi di tutto: tabelle, illustrazioni, indici analitici...Il prezzo è da concordare. Thomas Battista Via Damiano Chiesa, 10 - 00010 Marcellina (Rm) tel. 0774/424125 (ore pasti).

VENDO Amiga500 1.3 espansa, con un joystick Albatros, con drive esterno della Roctec (ultimo modello, il più veloce e silenzioso) ancora in garanzia, presa per quattro joystick e molti giochi fra i migliori (*Super Frog, Assassin, F1 GP, Project X, Monkey 2, Sensible 1.1, Flash Back, Populous 2*, ecc.), a L. 600.000 trattabili. Stefano tel. 06/485137 - Roma.

VENDO Amstrad: tastiera Schneider 64K "CPC464" , cassette + monitor/Tv colori Schneider "CTM 644" con telecomando incorporato nella Tv (con collegafili, canali, ecc.) + 3 cassette con 6 corsi Basic. David tel. 0362/629617 dopo le ore 18,00.

VENDO decoder Televideo-Telesoftware "Colby Fruits" per PC e compatibili, mai usato, completo di software di gestione a L. 400.000. Vendo/scambio software di vario genere. van Boni V.le 28 Settembre 1943, 70 - 41049 Sassuolo (Mo) (solo se realmente interessati) tel. 0536/804212 (tra le ore 15,00 e le ore 18,00).

Occasione! VENDO causa cambio sistema, Amiga 600 (1Mb) in perfette condizioni completo di numerosi giochi (*Alien Breed Special Edition '92, Assassin, Flash Back, Street Fighter II*, corredati di soluzioni), joystick, mouse a sole L. 450.000 poco trattabili. Antonio tel. 0574/595288.

CERCO

CERCO disperatamente la soluzione di *King's Quest 5* che sono disposto a cambiare con altre di tipo *Alone in the Dark, Star Trek 2, Nippon's Face, Ultima 7*, ecc. Vincenzo tel. 081/298477.

CERCO disperatamente trucchi e cheat mode per i seguenti giochi Amiga: *Alien 3, Jim Power, Magic Pockets, War Zone, Fire Force Mercs.* Giovanni Giordano, Via Campo Sport. P.56 - 84085 Mercato San Severino (Sa) - tel. 089/825549 (tutti i giorni!).

SCAMBIO

SCAMBIAMO giochi e programmi per PC IBM e compatibili. Alcuni titoli: *Monkey Island 1,2 e 3 (in arrivo), Leisure Suit Larry 5, Dune, Eternam, Indiana Jones 5 The Action Game, The Blues Brothers, Mamma ho perso l'Aereo* e tantissimi altri. Mettiamo a disposizione codici, trucchi vari e soluzioni di giochi. Garantiamo continuità e massima serietà. Antonio Marino tel. 0985/3209, oppure scrivete a: Luigi Zangari c/da Pianette, 7 - 87020 San Nicola Arcella (Cs).

SCAMBIO e vendo per Amiga 500: *Jim Power, Powermonger, Addams Family, Monkey Island II, The Untouchables* e tanti altri. Davide tel. 0376/958095.

CONTATTI

Hai un PC? Allora potrai entrare a far parte del nuovo "Club PC New Boys". Avrai così accesso al nostro giornale "PC New Boys". Massimiliano Morelli - Via Gino Capelli, 11 - 43035 Felino (Pr) - tel. 0521/834576.

Dispongo di una vastissima collezione di software (giochi e programmi) per Amiga. Per informazioni, consigli e scambi chiamami senza impegno.
Tel/Fax/Modem 049/656458.

Hai un Amiga 500? Non trovi nessuno con cui scambiare i tuoi segreti sui giochi di questo magnifico computer? Attendo volentieri una tua risposta ed entrerai così a far parte del club "Amiga Fans".
Claudio tel. 050/32335 (massima serietà).

MIPS Computer Club a Campobasso, organizza mostre, corsi e tornei per Amiga e PC!! Per informazioni: MIPS Via Cardarelli, 39 - 86100 Campobasso tel/fax 0874/ 482077.